



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

## **FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **TEMA:**

**“JUEGOS TRANQUILOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD DE ATENCIÓN CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS C.N.H. DEL CANTÓN OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2014 - 2015”**

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en  
Docencia en Educación Parvularia

### **AUTORA:**

Gualsaquí Farinango Inés Yolanda

### **DIRECTORA:**

MSc. Marieta Carrillo

**Ibarra, 2016**

## ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director del trabajo de Grado del siguiente tema: **“JUEGOS TRANQUILOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD DE ATENCIÓN CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS C.N.H. DEL CANTÓN OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2014 - 2015”**, trabajo realizado por la señorita egresada Gualsaquí Farinango Inés Yolanda, previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial, y corresponsable directa del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



**MSc. Marieta Carrillo**

**DIRECTORA**

## **DEDICATORIA**

Este trabajo está dedicado a mis hijas: Ayriwa y Yurani que han permitido devolver el tiempo que no dedique, a mis padres por haberme apoyado moralmente y motivarme a salir adelante a pesar de las dificultades que se presentan día a día en el transcurso de la profesionalización, mi abuelo que inculco valores hasta el último día de su vida, y todas las personas que de una o de otra manera me brindaron su apoyo permitiéndome mantener de pie hasta obtener mi meta propuesta.

Yolanda Gualsaquí

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco infinitamente a la Universidad Técnica del Norte por haberme brindado sus conocimientos formándome como profesional y permitirme ser parte de ella, a la Institución del Ministerio de Inclusión Económica y Social que me permitió realizar la investigación, a mi tutora MSc. Marieta Carrillo, que con sabiduría y paciencia me guió en la elaboración del trabajo de grado.

Yolanda Gualsaquí

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA .....	ii
DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	v
ÍNDICE DE CUADROS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xi
RESUMEN .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>1</b>
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Antecedentes .....	1
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.3. Formulación del problema.....	4
1.4. Delimitación.....	4
1.4.1. Unidad de observación .....	5
1.4.2. Delimitación espacial .....	5
1.4.3. Delimitación temporal.....	5
1.5. Objetivos .....	5
1.5.1. Objetivo general .....	5
1.5.2. Objetivos específicos .....	5
1.6. Justificación.....	6
1.7. Factibilidad .....	7

<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>8</b>
2. MARCO TEÓRICO .....	8
2.1. Fundamentación teórica.....	8
2.1.1. Fundamentación filosófica .....	8
2.1.2. Fundamentación pedagógica .....	10
2.1.3. Fundamentación sociológica.....	12
2.1.4. Fundamentación axiológica.....	13
2.1.5. Fundamentación legal.....	13
2.1.6. Juegos tranquilos .....	18
2.1.6.1. Definición de juegos tranquilos .....	18
2.1.6.2. Importancia de juegos tranquilos .....	19
2.1.6.3. Propósitos de los juegos tranquilos.....	21
2.1.6.4. Características de los juegos tranquilos.....	23
2.1.6.5. Elementos principales del juego.....	26
2.1.7. Desarrollo lógico matemático .....	27
2.1.7.1. Importancia de la lógica matemática .....	28
2.1.7.2. Objetivo general del desarrollo lógico matemático.....	30
2.1.7.3. Principios básicos del aprendizaje lógico-matemático .....	31
2.1.7.4. Propósitos del pensamiento lógico matemático .....	32
2.1.7.5. El concepto de espacio .....	33
2.1.7.6. El concepto de número .....	34
2.1.7.7. Construcción del conocimiento matemático .....	36
2.1.7.8. El pensamiento lógico-matemático según Piaget.....	36
2.1.7.9. Fundamentos psicopedagógicos en la construcción del conocimiento lógico-matemático .....	38

2.2.	Posicionamiento teórico personal .....	40
2.3.	Glosarios de términos .....	42
2.4.	Interrogantes de investigación .....	44
2.5.	Matriz categorial.....	45
<b>CAPÍTULO III.....</b>		<b>46</b>
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	46
3.1.	Tipos de investigación.....	46
3.1.1.	Investigación de campo .....	46
3.1.2.	Investigación documental.....	46
3.1.3.	Investigación bibliográfica .....	46
3.1.4.	Investigación descriptiva .....	47
3.2.	Métodos .....	47
3.2.1.	Método inductivo .....	47
3.2.2.	Método deductivo.....	47
3.2.3.	Método analítico.....	48
3.2.4.	Método estadístico .....	48
3.3.	Técnicas e instrumentos .....	48
3.3.1.	La observación.....	48
3.3.2.	La encuesta.....	48
3.3.3.	Ficha de observación .....	49
3.4.	Población .....	49
3.5.	Muestra .....	49
<b>CAPÍTULO IV .....</b>		<b>50</b>
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	50

4.1.	Análisis descriptivo e individual de cada pregunta .....	51
4.2.	Análisis descriptivo e individual de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños. ....	61
<b>CAPÍTULO V .....</b>		<b>70</b>
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	70
5.1.	Conclusiones.....	70
5.2.	Recomendaciones .....	70
5.3.	Respuestas a las preguntas directrices .....	71
<b>CAPÍTULO VI .....</b>		<b>73</b>
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA.....	73
6.1.	Título de la propuesta .....	73
6.2.	Justificación.....	73
6.3.	Fundamentación .....	74
6.4.	Objetivos de la propuesta .....	75
6.4.1.	Objetivo general .....	75
6.4.2.	Objetivos específicos .....	75
6.5.	Ubicación sectorial y física .....	76
6.6.	Desarrollo de la propuesta .....	76
6.7.	Impactos .....	98
6.7.1.	Impacto educativo .....	98
6.7.2.	Impacto social .....	98
6.7.3.	Impacto cultural.....	99
6.8.	Difusión .....	99



<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>100</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>104</b>
Anexo N° 1 Árbol de problemas.....	105
Anexo N° 2 Matriz de coherencia.....	106
Anexo N° 3 Matriz Categorical.....	107
Anexo N° 4 Ficha de observación.....	108
Anexo N° 5 Encuesta.....	109
Anexo N° 6 Socialización de la propuesta.....	111

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Unidades de Atención Creciendo con Nuestros Hijos C.N.H. del cantón Otavalo .....	49
Cuadro N° 2 Juegos tranquilos .....	51
Cuadro N° 3 Aprendizaje lógico matemático.....	52
Cuadro N° 4 Programa televisivo .....	53
Cuadro N° 5 El juego como estrategia de enseñanza .....	54
Cuadro N° 6 Juegos tranquilos como alternativa de desarrollo .....	55
Cuadro N° 7 Práctica los juegos tranquilos.....	56
Cuadro N° 8 Aplicación de los juegos tranquilos .....	57
Cuadro N° 9 Material didáctico .....	58
Cuadro N° 10 Interés por aprender la lógica matemática .....	59
Cuadro N° 11 Implementación de juegos tranquilos .....	60
Cuadro N° 12 Interés en aprender la lógica matemática .....	61
Cuadro N° 13 Preferencia por los juegos tranquilos .....	62
Cuadro N° 14 Juega con todos los materiales .....	63
Cuadro N° 15 Utiliza adecuadamente los materiales.....	64
Cuadro N° 16 Preferencia a otros juegos durante la clase .....	65
Cuadro N° 17 Hace construcciones con un modelo dado.....	66
Cuadro N° 18 Utiliza los juguetes elaborados.....	67
Cuadro N° 19 Imita algún juego .....	68
Cuadro N° 20 Agrupa objetos .....	69

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Los juegos en el desarrollo de la lógica matemática .....	51
Gráfico N° 2 Aprendizaje lógico matemático .....	52
Gráfico N° 3 Programa televisivo .....	53
Gráfico N° 4 El juego como estrategia de enseñanza.....	54
Gráfico N° 5 Juegos tranquilos como alternativa de desarrollo.....	55
Gráfico N° 6 Práctica los juegos tranquilos .....	56
Gráfico N° 7 Aplicación de los juegos tranquilos.....	57
Gráfico N° 8 Material didáctico.....	58
Gráfico N° 9 Interés por aprender la lógica matemática .....	59
Gráfico N° 10 Implementación de juegos tranquilos .....	60
Gráfico N° 11 Interés en aprender la lógica matemática.....	61
Gráfico N° 12 Preferencia por los juegos tranquilos .....	62
Gráfico N° 13 Juega con todos los materiales .....	63
Gráfico N° 14 Utiliza adecuadamente los materiales .....	64
Gráfico N° 15 Preferencia a otros juegos durante la clase.....	65
Gráfico N° 16 Hace construcciones con un modelo dado .....	66
Gráfico N° 17 Utiliza los juguetes elaborados .....	67

## RESUMEN

La investigación se realizó en las Unidades de Atención Creciendo con Nuestros Hijos CNH, correspondiente al Ministerio de Inclusión Económica y Social MIES, en la Zona 1, Coordinación Territorial 01.D02 Otavalo - Antonio Ante, del Cantón Otavalo, con niños de 3 a 4 años durante el año lectivo 2014-2015. La investigación se inició con el problema de la falta de estimulación en el desarrollo lógico-matemático que presentan los niños, para dar solución a esta dificultad se proporcionó una herramienta de aprendizaje que potencie esta área, a través de juegos tranquilos. El marco teórico se estructuró con los aportes de las fundamentaciones: filosófica, pedagógica, sociológica, psicológica y legal, las cuales la investigación se apoyó a los principios de las respectivas teorías de las fundamentaciones. Se analizó las dos variables con sus dimensiones e indicadores que es el desarrollo lógico-matemático y los juegos tranquilos. En la parte metodológica se aplicó la investigación descriptiva, documental, bibliográfica y de campo, mediante el método analítico, inductivo, deductivo y estadístico. La recopilación de datos fueron con las técnicas de la encuesta aplicada a las educadoras, mediante el instrumento el cuestionario y la observación que se aplicó a los niños de 3 a 4 años de edad, a través, de la ficha de observación. Todo esto permitió elaborar una guía de estrategias en el área de los juegos tranquilos con el propósito de mejorar el desarrollo lógico-matemático en los niños, lo que la hace a la investigación relevante ya que se evidencia un desconocimiento de estas actividades por parte de los niños y las educadoras, además brinda una serie de beneficios al proceso de aprendizaje, cada juego será recopilado por la investigadora, enfatizando el desarrollo lógico-matemático y apropiado a la edad de los niños de ser necesario.

## ABSTRACT

This research has been performed in Unidad de “Atención Creciendo con Nuestros Hijos” CNH) related to the Ministry of Social and Economic Development, zone 1, Territorial Coordination 01.D02 Otavalo-Antonio Ante from Otavalo city with children from 3 to 4 years old during the school year 2014-2015. Here, it could be seen the lack of stimulation for logical-mathematic development through games and the application of them. To promote this, area an observation form was applied to children and a survey to the Family Teaching Assistants to figure out the knowledge and the practice of traditional games in their daily activities. This work is a doable project, it was based on descriptive, documental, bibliographic, and field investigation using analytical, inductive, deductive and statistical methods. This leads to develop a volume of local traditional games to rescue the Otavaleños culture, so this research is significant due to the benefits in the cultural rescue. There is an evident lack of interest and knowledge about the traditional games by children and assistants, even though it has many benefits in the learning process, so each play will be gathered by a researcher appealing to the orality of the communities and the Yachaks (the wisest people in the indigenous culture) focusing in the logical-mathematical development adapting them to the child age if it is required. The formation of logical thinking to reach the mathematical knowledge needs a sequence of processes and methods to lead children awake their selfmotivation for this discipline which due to its complexity they might have trouble in future school levels. In this work, it is proposed to use games as an inherent source of knowledge, as a global medium for psychomotor activity, for social, affective, and cognitive development. Finally, it is remarkable to mention the dedication , commitment and willpower to achieve this work, collecting, analyseing and interpreting data related to the different traditional games, which are taken to ensure the validity of the theory. This is extremely important in the cultural situation because it strengthens our background and the conservation of ancestral methods as learning tools.

## INTRODUCCIÓN

Los juegos tranquilos son estrategias didácticas que permite a los niños desarrollar su área cognitiva, mejorando la concentración y atención. Los docentes para utilizar estas estrategias debe crear en su institución el rincón adecuado para aplicar estas actividades, donde el entorno de los juegos tranquilos debe ser aceptado por los niños y niñas, además, el rincón debe tener todo el material necesario para la ejecución. El pensamiento lógico matemático se enmarca en el aspecto sensomotriz y se desarrolla, principalmente, a través de los sentidos.

La investigación fue realizada de acuerdo con los requerimientos y esquemas definidos por la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte en 6 capítulos, mismos que son resumidos a continuación:

**CAPÍTULO I:** se presenta el problema de investigación, que ostenta el planteamiento y la formulación del problema, la delimitación, los objetivos: general y específicos, así como la justificación correspondiente.

**CAPÍTULO II:** contiene el marco teórico, la fundamentación de las teorías científicas que corresponde con el tema de investigación , así como el desarrollo de las variables, en sus categorías y dimensiones, tomando en cuenta el conocimiento de reconocidos autores que sustenta el tema, y el aporte personal de la investigadora.

**CAPÍTULO III:** se señala la metodología seleccionada para el estudio, tipos y enfoque de la investigación, metodología, técnicas e instrumentos para la recolección de la información, haciendo referencia a la población que es pequeña, por lo que no se calcula la muestra.

**CAPÍTULO IV:** se describe el análisis y la interpretación de datos de la investigación con lo cual se presenta la información adquirida luego de la aplicación de los instrumentos, a través de las tablas de frecuencia y pasteles para facilitar la comprensión del lector.

**CAPÍTULO V:** se da a conocer las conclusiones y recomendaciones, además se plantea la propuesta para la solución del problema.

**CAPÍTULO VI:** se desarrolla la propuesta, que consiste en una guía de estrategias metodológicas creativas para facilitar la enseñanza aprendizaje de la lógica matemática, en los niños de 3 a 4 años de edad.

Finalmente, se exponen los anexos como el árbol de problemas, la matriz de coherencia que sirvió de base para la investigación y un ejemplar de la encuesta y la ficha de observación y verificadores.





## **CAPÍTULO I**

### **1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Antecedentes**

La educación es un derecho primordial para el ser humano, por ello en el Ecuador, el Ministerio de Educación y el Gobierno han formulado como política prioritaria el mejoramiento de la calidad de educación en las edades de 0 a 5 años, destinando recursos en proyectos innovadores enfocadas a brindar una educación de calidad, de esta manera potenciar al máximo las capacidades físicas, emocionales, intelectuales, sociales y éticas de los niños y niñas, tomando en cuenta la realidad de cada cultura.

El juego en los niños y niñas de esta edad nace de manera natural, es una actividad innata de ellos, mientras juegan exploran, descubren, experimentan y comprenden lo que les rodea, se involucran de manera global con cuerpo mente y espíritu, permitiendo que los niños se mantengan activos y se expresen libremente e interactúe con sus pares, adultos y con la naturaleza.

El Ministerio de Educación, pone en vigencia a inicios del año 2014 el currículo de educación inicial con el fin de orientar el proceso educativo, potenciar el aprendizaje y destreza de cada niño y niña, es flexible, elaborado en función de las características y necesidades de ellos, tiene como enfoques fundamentales, la inclusión, la interculturalidad, la integridad y el buen trato. Además incluye algunas sugerencias a los educadores de la modalidad de atención domiciliaria y grupal Creciendo con Nuestros Hijos CNH.

Las instituciones educativas que ofertan Educación Inicial deben tener en cuenta muchas prioridades como: los factores físicos del entorno, el clima, la disponibilidad de espacios, equipamiento y materiales que sea suficientes, es fundamental que los educadores familiares implicados en este arduo trabajo aporten con la experiencia y creatividad, que genere propuestas diversas e innovadoras que implemente una estrategia didáctica que facilite el desarrollo integral de los niños y niñas a través de actividades grupales que promuevan a un aprendizaje significativo, de integración y socialización del grupo, un ejemplo claro es la aplicación de los juegos tranquilos para el desarrollo lógico matemático de los niños.

Los juegos tranquilos permite que los niños y niñas pueda desarrollar motivaciones, intereses o hábitos para concentrarse y disfrutar de las actividades que están realizando en esa área, la cual permite el progreso en su capacidad cognitiva para adquirir representaciones generales y conceptos, en el manejo simbólico y lingüístico de los objetos como también en la interacción de niños y niñas con los adultos, es por eso de vital importancia que los educadores valore esta actividad lúdica y pongan en práctica regularmente en sus horas de clase.

Es muy importante tener una gran variedad de materiales y juegos que permitan ser más colectivos y cooperativos con otros niños.

De lo anteriormente descrito se concluye que a medida que los niños y niñas tiene contacto con los objetos del medio (conocimiento físico) y comparte sus experiencias con otras personas (conocimiento social), mejor será la estructuración del conocimiento lógico-matemático, favorecerá la observación, manipulación y descripción de objetos que serán la base para pasar más adelante del pensamiento concreto al abstracto, así puede organizar la información y facilitara su aprendizaje futuro, a través de juegos tranquilos.

De tal forma que si desde la edad más temprana se pone a los niños y niñas en situaciones adecuadas de aprendizaje, su potencial intelectual puede multiplicarse.

De aquí nace la importancia dentro de la Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos CNH del cantón Otavalo, en desarrollar adecuadamente un módulo de Relación Lógica Matemática a través de los juegos tranquilos para los niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

Con la participación de padres de familia, el entorno natural y sociocultural que le rodea, la participación coordinada de diferentes agentes comunitarios ayudan a brindar una educación de calidad y e inclusiva, dándoles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse.

La Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos CNH se encuentra desarrollando su actividad grupal e individual en las diferentes parroquias del cantón Otavalo, el mismo que cuenta con 15 educadores familiares,<sup>1</sup> técnico de seguimiento. Siendo su Directora Distrital del Ministerio de Inclusión Económica y Social la Ingeniera Paolina Vercoutare.

## **1.2. Planteamiento del problema**

En la Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos CNH del cantón Otavalo, se observa que el aprendizaje lógico matemático es limitado por parte de los educadores familiares y padres de familia, razón por la cual se realizara la siguiente investigación.

La Unidad de Atención del cantón Otavalo cuenta con niños y niñas cuyos padres de familia en su gran mayoría no han finalizado la

educación primaria y una mínima tiene el bachillerato, lo que incide directamente en el ritmo de aprendizaje de los niños y niñas, puesto que no hay el acompañamiento, motivación, orientación y ejecución apropiada de las actividades sugeridas a la familia.

De acuerdo con la información proporcionada por la señora Líder de la Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos C.N.H del cantón Otavalo, la inserción de juegos tranquilos en las planificaciones didácticas es limitada, no hay creatividad e innovación, por parte de los educadores lo que promueve dificultad en aprender la lógica matemática en los niños y niñas, dando como un resultado un aprendizaje tradicionalista.

El desconocimiento de las estrategias metodológicas de los juegos tranquilos por parte de las Educadoras Familiares, no permite que los niños y niñas expongan sus habilidades y destrezas en área de lógica matemática.

La tendencia a economizar esfuerzo y tiempo, hace que predominen los métodos memorísticos de enseñanza, favoreciendo de esta manera el memorismo antes que el desarrollo del pensamiento intelectual, debido a la falta de inserción de juegos tranquilos en la planificación como también por la insuficiente preparación.

### **1.3. Formulación del problema**

¿Cómo influyen los juegos tranquilos en el desarrollo Lógico Matemático en los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos CNH?

### **1.4. Delimitación**

La investigación se realizó con los niños de 3 a 4 años.

#### **1.4.1. Unidad de observación**

- Educadores de la Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos C.N.H.
- Niños
- Padres de familia

#### **1.4.2. Delimitación espacial**

Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos C.N.H, correspondiente al Ministerio de Inclusión Económica y Social MIES, en la Zona 1, Oficina Provincial Imbabura, Coordinación Territorial 01.D02 Otavalo - Antonio Ante, del Cantón Otavalo, provincia de Imbabura.

#### **1.4.3. Delimitación temporal**

Durante el periodo 2014-2015

### **1.5. Objetivos**

#### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar la incidencia de los juegos tranquilos en el desarrollo lógico matemático de los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos CNH, del cantón Otavalo durante el año lectivo 2014-2015.

#### **1.5.2. Objetivos específicos**

- Diagnosticar que juegos utilizan los educadores en el desarrollo lógico matemático de los niños de 3 a 4 años de edad.

- Identificar el nivel lógico-matemático en los niños de 3 a 4 años.
- Elaborar una guía con estrategias metodológicas con actividades de juegos tranquilos para fortalecer el desarrollo lógico-matemático.

### **1.6. Justificación**

La finalidad de esta investigación fue contribuir a mejorar los resultados del proceso enseñanza aprendizaje de la lógica matemática con la participación de padres de familia, educadores, niños y niñas como también la comunidad institucional que está a cargo, haciendo el uso de beneficios que brinda los juegos tranquilos en las actividades a desarrollarse en el aula, espacio verde, entre otras áreas que generen habilidades y destrezas con temas de interés para ellos; desarrollando situaciones didácticas.

Los juegos tranquilos se le ha llamado también área de madurez intelectual y motora, permite ejercitar las habilidades intelectuales y psicomotrices mediante el uso de materiales que permitan alinear, trazar, contornear, encajar, ensartar, ensamblar, agrupar, clasificar, seriar y su vez la adquisición de nociones de espacio, tiempo, causalidad y del esquema corporal entre otros.

Las familias y los niños tienen un lazo formador desde el instante de la gestación y para eso es importante concienciar a los padres de familia cuán importante y valioso es el tiempo que le brinden a sus hijos en las distintas actividades cotidianas de su quehacer y convivir familiar, la riqueza afectiva y emocional que transmiten a sus hijos por medio de estas actividades y la valiosa ayuda educativa dejará en sus hijos una huella para su trascendencia en la vida.

La edad preescolar constituye una etapa fundamental en todo el desarrollo de la personalidad del niño, desde las distintas posiciones de los problemas de educación; el desarrollo y la formación del ser humano debe ser potencializado en todas y cada una de las habilidades y talentos como la música, la lógica-matemática, psicomotricidad, lenguaje verbal, entre otras.

Esta investigación fue notable de manera significativa justamente por el uso de jugos tranquilos, porque permite un adecuado desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas, por esta razón se propone la innovación pedagógica mediante las estrategias metodológicas de diferentes juegos tranquilos, brindando al educador y a la familia nuevas herramientas y metodologías para la práctica educativa de calidad; el material propuesto será fácil de elaborar y aplicar por los educadores en las distintas unidades de atención Creciendo con Nuestros de Hijos CNH.

Además, se fundamentó en principios psicopedagógico sólidos que justifican su utilización y suponen una valiosa ayuda para los educadores en su práctica diaria. Dada la calidad y utilidad del mismo, se difundirá para todos los educadores del Ministerio de Inclusión Económica y Social MIES, beneficiando a los niños y niñas como también a los padres de familia.

### **1.7. Factibilidad**

La investigación fue factible porque demostró confiabilidad y funcionalidad de su aplicación, ya que se dispone de las suficientes fuentes bibliográficas, talentos humanos multidisciplinarios y sobre todo de recursos materiales y económicos, elementos importantes para su realización.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Fundamentación teórica**

El Ministerio de Educación pone en vigencia el currículo dirigido a educación inicial, para que los educadores empleen esta guía como un instrumento práctico que les ayude en las tareas de planificación diaria de trabajos, en la implementación de los diversos ambientes y momentos de aprendizaje para los niños, entre los elementos importantes estratégicos de aprendizaje que se incorpora en el currículo de educación inicial son los juegos tranquilos.

En el trabajo de investigación se utilizó esta estrategia de juegos tranquilos para estimular el aprendizaje y sobre todo desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de 3 a 4 años, esta investigación se basó en las fundamentaciones que integran el ámbito educativo.

##### **2.1.1. Fundamentación filosófica**

###### **Teoría humanista**

Desde el punto de vista Filosófico, la investigación se fundamentó en la Teoría Humanista que basa su accionar en una educación democrática, centrada en el estudiante preocupada tanto por el desarrollo intelectual, como por toda su personalidad.

Santos, Rosario (2006) en su obra Educación Prospectiva manifiesta que:



**El objetivo de la Teoría Humanista es conseguir que los niños se transformen en personas auto determinadas con iniciativas propias que sepan colaborar con sus semejantes, convivir adecuadamente, que tengan una personalidad equilibrada que les permita vivir en armonía con los demás en las diferentes situaciones de la vida, las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje. (p.32).**

El argumento que realiza la mayoría de los autores en especial de Santos Rosario es que el proceso de cimentación de la comprensión que orienta al desarrollo de un pensamiento lógico, crítico - creativo, es a través de la participación, la experiencia propia con la sociedad, el contacto con los objetos, manipulación, el planteamiento de actividades extraídas de situaciones y problemas del diario vivir, el empleo de métodos participativos de aprendizaje, permite ayudar al niño alcanzar los logros de desempeño, esto implica ser capaz de expresar, representar el mundo personal y del entorno, mediante una combinación de técnicas aplicadas con materiales que permite observar, valorar, comparar, ordenar, indagar para producir soluciones novedosas a los problemas, desde los diferentes niveles de pensamiento hacia la interacción entre los seres humanos, contribuyendo con la proyección integradora en la formación humana y cognitiva para un buen vivir

## **Fundamentación Psicológica**

### **Teoría Cognitiva**

Al margen de lo que pueda relacionar el aprendizaje con el juego en los niños, se sabe que éste lo realiza desde su nacimiento y la forma como el niño lo puede lo realiza. Surge entonces la necesidad de comprender el mecanismo mediante el cual el niño adquiere los conocimientos sin mayores dificultades, especialmente el desarrollo lógico matemático, por

lo que la investigación determinó los aportes psicológicos de la teoría cognitiva.

Para Espinoza, I. (2003), manifiesta que:

**Los estudios de la escuela cognitiva aclaran estos aspectos sosteniendo que a la par del desarrollo de las capacidades intelectivas del ser humano, está el desarrollo lógico matemático en el niño. Sin embargo esto no se da en forma aislada, sino que se complementa con las tendencias o estructuras básicas que el ser humano adquiere con su desarrollo y madurez. En la consideración cognitiva del proceso de aprendizaje se habla de dos funciones principales como son la representación y diversión en relación del desarrollo del pensamiento (p. 87).**

En este aspecto se ha logrado observar que el niño aprende a partir de lo que observa a los adultos. Si el niño es estimulado de alguna forma, sea ésta afectiva, con juegos tranquilos, se podrá conseguir del niño la paulatina apropiación de los elementos del aprendizaje de la matemática.

Es necesario indicar que el juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento lógico matemático y de la actividad.

### **2.1.2. Fundamentación pedagógica**

#### **Teoría constructivista**

El constructivismo se considera como fundamento esencial este modelo que proyecta al aprendizaje en función de la forma como adquiere

los conocimientos el niño, el constructivismo considera al sujeto como un agente activo de su propio aprendizaje, donde el maestro es un profesional creativo quien planifica experiencias, contenidos con materiales cuyo único fin es que el niño aprenda de una forma agradable.

El constructivismo se ejecuta en el juego tranquilo, ya que permite incentivar el aprendizaje y sobre todo en el desarrollo lógico matemático en los niños.

Según Domínguez & Martínez, (2001), en la obra: Principales Modelos Pedagógicos de la Educación Pre-escolar, manifiestan que:

**La teoría constructivista se basa en experiencias previas, impresiones y actitudes de una persona, considera que el aprendizaje es un proceso organizado en el que participa todo el organismo, aun cuando lo haya practicado, con que se encaja puesto que el aprendizaje concebido por la citada pensadora en realidad es un proceso integral, planificado, funcional y organizado que implica a practicar las destrezas en las diferentes actividades con los niños, a explorar estrategias y los recursos para acatar con el propósito educativo que es formar al ser humano de forma holística(p. 76).**

Esta teoría fundamenta su accionar en una educación democrática, centrada en el niño, que tiene por propósito de estudio el desarrollo de la personalidad y las condiciones de crecimiento existencial, el desarrollo intelectual, enfatizando fundamentalmente la experiencia particular, la libertad de elección y la relevancia del significado individual.

Es decir, que los niños se formen como personas auto determinadas con ideas e iniciativas propias que les permita colaborar con los demás, aplicando distintas estrategias de aprendizaje, como por ejemplo los juegos tranquilos, los mismo que inciden en el desarrollo lógico matemático en los niños.

### 2.1.3. Fundamentación sociológica

#### Teoría socio-crítica

El trabajo de investigación se apoyó con el aporte de la teoría socio-crítica que explica que el ser humano es un ser sociable innato y esto ha originado que busque la adaptación a lo que la sociedad exige de él, es decir atenerse a las pautas sociales y valores culturales que modelan las demás personas, en efecto los niños forman su conducta a través de los observado. En la ejecución de juegos tranquilos se refleja el aporte de la teoría socio-crítica, ya que se necesita la adaptación y socialización de los integrantes de la actividad.

Para Ortiz M.R. (2004), en su trabajo el Manual de dificultades del aprendizaje manifiesta:

**Se entiende dentro de la teoría socio-crítica a las acciones mentales, afectivas y psicomotrices que desarrolla el ser humano, para alcanzar su formación humana, individual y social. La formación humana es, por tanto, mucho más que un acto intelectual: involucra el compromiso de la afectividad, la voluntad, la psicomotricidad; las cuales junto con la mente, actúan como estructura integral (pág. 32).**

La sociedad es la clave para la constitución de la conducta, es aquella que establece a la familia como base de la misma y la que pone los medios adecuados de responsabilidad y autonomía exigidos que influyen en la socialización, culturización y enseñanza aprendizaje del niño.

En consecuencia en las actividades que tienen la sociedad, están los juegos, proceso que determina la personalidad del niño, especialmente en el desarrollo de sus capacidades cognitivas, así por ejemplo el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

#### 2.1.4. Fundamentación axiológica

##### Teoría de los valores

La investigación se fundamentó en la teoría de los valores, dando gran importancia a la construcción de valores familiares y sociales inmersos en la educación actual.

Para Max Scheler, (2016), en el texto Tesis Lúdicas Desarrollar la Atención, indica que:

**La axiología no sólo trata de los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerado los fundamentos de tal juicio. Investigación de una teoría de los valores ha encontrado una aplicación especial en la ética, donde el concepto de valor posee una relevancia específica. Algunos filósofos como los alemanes Heinrich Rickert o Max Scheler (siglo XIX– XX) han realizado diferentes propuestas para elaborar una jerarquía adecuada de los valores. (Tesis Lúdicas Desarrollar la ATENCION 7-06-2016.docx).**

El estudio de normas y valores se caracterizan por la aparición de nuevos sentimientos morales que pueden ser positivos o negativos. Desde un punto de vista educativo se relaciona el desarrollo de valores en actividades como los juegos tranquilos, según datos, los primeros sentimientos morales derivan del respeto unilateral del niño pequeño hacia sus padres o hacia el adulto y como ese respeto ayuda a la formación de una moral.

#### 2.1.5. Fundamentación legal

**La Constitución de la República del Ecuador de 2008:**  
([http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf))

## Capítulo II

### Derechos del Buen Vivir

#### Sección quinta

#### Educación

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

#### **Ley Orgánica de Educación Intercultural y Bilingüe:**

([https://es.wikisource.org/wiki/Ley\\_Org%C3%A1nica\\_de\\_Educaci%C3%B3n\\_Intercultural\\_de\\_Ecuador](https://es.wikisource.org/wiki/Ley_Org%C3%A1nica_de_Educaci%C3%B3n_Intercultural_de_Ecuador))

**Art. 22.-** Competencias de la Autoridad Educativa Nacional.- La Autoridad Educativa Nacional, como rectora del Sistema Nacional de Educación, formulará las políticas nacionales del sector, estándares de calidad y gestión educativos así como la política para el desarrollo del talento humano del sistema educativo. La competencia sobre la provisión de recursos educativos la ejerce de manera exclusiva la Autoridad Educativa Nacional y de manera concurrente con los distritos metropolitanos y los gobiernos autónomos descentralizados, distritos metropolitanos y gobiernos autónomos municipales y parroquiales de acuerdo con la Constitución de la República y las Leyes.

## **Capítulo V**

### **De la Estructura del Sistema Nacional de Educación**

**Art. 40.-** Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

### **Código de la Niñez y Adolescencia**

(<http://adolescencia32.blogspot.com/2013/07/codigo-de-la-ninez-y-adolescencia.html>)

**Art. 6.-** Igualdad y no discriminación.- Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia, color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia de sus progenitores, representantes o familiares.

### **CAPÍTULO III**

#### **Derechos relacionados con el desarrollo**

([http://educaciondecualidad.ec/codigo\\_ninez\\_adolescencia/codigo\\_ninez\\_adolescencia\\_.html](http://educaciondecualidad.ec/codigo_ninez_adolescencia/codigo_ninez_adolescencia_.html))

**Art. 37.-** Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:



1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

## **2.1.6. Juegos tranquilos**

### **2.1.6.1. Definición de juegos tranquilos**

Según la revista Buenas Tareas, (2012) en el artículo Juegos Tranquilos, menciona que:

**Los juegos tranquilos, es una estrategia que influye positivamente en el desarrollo social y cognitivo del niño. En cuanto a lo primero, el niño puede desarrollar motivaciones, intereses o hábitos para concentrarse y disfrutar de actividades tranquilas en que predomina el empleo de material para la representación y / o simbólico. En relación a lo segundo, el niño progresa en su capacidad cognitiva para adquirir representaciones generales, conceptos y para el manejo simbólico y lingüístico de los objetos y las interacciones con niños y adultos.**(<http://www.buenastareas.com/ensayos/Juegos-Tranquilos/5657504.html>)

Los juegos tranquilos, es un elemento que se ha incluido en el currículo de educación inicial, se entiende como una actividad que influye en el desarrollo social y cognitivo del niño que ejercita la habilidades intelectuales y psicomotrices mediante el uso de materiales, se lo ejecuta en un espacio o rincón del aula, con un ambiente debidamente organizado. Por eso se considera a los juegos tranquilos como una estimulación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

### **Área de los juegos tranquilos**

Según la revista Buenas Tareas, (2012) en el artículo Juegos Tranquilos, indica que:

**El área de juegos tranquilos, es un lugar en el ambiente del aula, especialmente planificado y organizado para la realización de actividades estructuradas que requieren un mayor grado de concentración y atención. En esta área los niños no tienen gran desgaste de energía física como en otras áreas, ya que se concentran en lo que están trabajando, desarrollando un proceso de aprendizaje**

**activo, explorando con todos los sentidos, curioseando, creando, pensando, conociendo e interactuando con su ambiente.** (<http://www.buenastareas.com/ensayos/Juegos-Tranquilos/5657504.html>)

Es muy importante que el área de los juegos tranquilos este totalmente organizado y estructurado con los materiales óptimos, donde los niños se encuentren en un ambiente agradable y que les permita desarrollar la autoconfianza durante el proceso de enseñanza.

#### **2.1.6.2. Importancia de juegos tranquilos**

Para la revista Cosas de la Infancia, (2015), en el artículo estrategias del aprendizaje lógico-matemático en niños, que indica:

**Los juegos tranquilos permiten realizar actividades que al niño le agrada, como es armar, desarmar, colorear, borrar, pulir, cortar, entre otras actividades de diversión. Estos se realizan con la presencia de los educadores junto con los niños, son juegos para aprender y elegir por sí mismos deben ser juegos ya presentados anteriormente y de esta manera nos permitirá evaluar su aprendizaje logrado.**

Los juegos tranquilos tienen grandes ventajas cuando se ejecuta sobre todo en el ámbito educativo, ya que permite analizar, reflexionar, asociar, es decir, desarrollar múltiples destrezas, pero entre las más principales son:

#### **Desarrollo de la inteligencia**

Para Gutiérrez, R., (2014), manifiesta que:

**A través de los juegos tranquilos en los rincones de aprendizaje, los niños desarrollan diferentes habilidades sociales, motoras, intelectuales y lingüísticas. Pero para el desarrollo de estas habilidades se requiere primero el desarrollo de la inteligencia. En ello se emplea una metodología activa que permite a los niños ser los constructores de su intelecto. (p. 35)**

Este juego puede ser libre o dirigido por la maestra, como en el caso del periodo juego-trabajo que conlleva toda una planificación, permitiendo que el niño desarrolle habilidades intelectuales.

- Desarrollo de la concentración, atención y diálogo
- Favorecer la atención, concentración y dialogo entre compañeros, permitiendo desarrollar su parte cognitiva.
- Permite la práctica de valores

Al fomentar la diversidad de juegos, permite aplicar normas así como el respeto de las reglas los distintos turnos, etc., se enfrenta a diferentes tipos de problemas que abordan contenidos relacionado a las matemáticas y otros campos de conocimiento

- Para la creatividad y motivación

Son importantes para la creatividad y motivación de las habilidades psicomotrices en los niños y a la vez sirve para afianzar su aprendizaje.

### **Desarrollo del pensamiento lógico**

Para Vara, (2014) en la obra *Lógica Matemática en la Educación Infantil*, manifiesta: “Es aquel que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo. Surge a través de la coordinación de las relaciones que previamente ha creado entre los objetos”. (p. 34)

Esto, le permitirá ir estructurando progresivamente la mente, ir desarrollando la capacidad de razonar; y sobre todo ir interpretando el mundo que le rodea.

### 2.1.6.3. Propósitos de los juegos tranquilos

El juego tranquilo es como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado. Es una actividad muy seria e importante para el desarrollo del niño.

Para Basquet, (2014), manifiesta que los juegos tranquilos tienen los siguientes propósitos:

**Cuando los niños son muy pequeños, construir significa superponer, apilar o alinear objetos formando torres, caminos o puentes. La preocupación está más centrada en “armar y desarmar”, que en obtener un producto específico a partir de la combinación de estos objetos (cubos, cajas, etc.).**

Entre los 2 y 5 años, las construcciones varían y los niños arman escenarios ya sea para jugar con muñecos o autos, o para jugar ellos mismos (casas con sábanas y sillas; túneles para atravesar con cajas grandes, etc.). Si el material lo permite, también comienzan a fabricar juguetes (aviones, autos, robots, naves espaciales, tractores, revólveres), según el modelo o imagen de la realidad que quieren representar.

En algunos casos, las representaciones son “universales” (casas, aviones) en otras, transparentan el conocimiento que los niños tienen de objetos complejos del medio geográfico natural en el que habitan. A medida que los niños conocen las propiedades de los objetos, los desafíos que se plantean aumentan.

El juego de construcción comienza a seguir reglas externas ya sea a partir del seguimiento de un modelo al que se quiere llegar (por ejemplo, las construcciones con bloques Lego según las indicaciones de cada modelo), o la presencia de instrucciones que tornan al juego de construcción en un juego reglado.

## **Desarrollo cognitivo**

Evidencias y estudios científicos demuestran, que si bien, el desarrollo humano es un proceso continuo que se da a lo largo del ciclo de vida de los seres humanos, las bases sobre las cuales se irán construyendo las capacidades físicas, socio emocionales, cognitivas, se sientan desde la gestación y los primeros años de vida.

El desarrollo en esta edad es intenso, acelerado, no solo debido al proceso de formación de las estructuras biológicas, fisiológicas y psíquicas, sino, y fundamentalmente, porque responde a las experiencias y oportunidades que le brinda el entorno familiar, social y cultural en el que se desenvuelve, por cuanto el entorno no es simplemente una condición externo, sino una verdadera fuente para que se potencie el desarrollo.

A través del juego el niño pone en marcha habilidades cognitivas que le permiten comprender su entorno y desarrollar su creatividad y su pensamiento.

## **Desarrollo motor**

Estimula su desarrollo motor. El juego promueve el crecimiento y el desarrollo de todas las partes del cuerpo, favorece la motricidad fina y gruesa, mejora la coordinación, el equilibrio y la percepción.

## **Comunicación y desarrollo social**

Facilita la comunicación y el desarrollo social. El niño se relaciona con otros niños y con adultos, aprender a dar y recibir, a ser empático, a resolver conflictos.

## **Expresión y control emocional**

Se ha comprobado con evidencia científica que nuestro cerebro está diseñado para receptor emociones y utilizarlas para tomar decisiones.

Como vemos, nacemos seres sociales, que dependemos de nuestros cuidadores no solo para satisfacer nuestras necesidades básicas de alimentación y cuidado sino para regular nuestras emociones dentro de este mundo social. En la Teoría de Circulo de Seguridad propuesta por Hoffman, Coopr y Powell indica que los cuidadores de los niños y niñas sobretodo antes de los 5 año tenemos la responsabilidad enorme de formar seres seguro, que sepan que pueden explorar su entorno.

Promueve la expresión y el control emocional. El niño aprende a disfrutar del juego, decide la historia y los sentimientos de los personajes.

## **Desarrollo psicológico**

Contribuye al desarrollo psicológico. Los niños aprenden a tomar decisiones, trabajar en grupo para un objetivo, afrontar retos, problemas, cambios y a tolerar frustraciones.

### **2.1.6.4. Características de los juegos tranquilos**

- Permite el trabajo colectivo y cooperativo
- Tranquilidad y diversión.
- Actividad libre.

### **Permite el trabajo colectivo y cooperativo**

El juego cooperativo, un elemento interesante que destaca es el intercambio de e interacción entre los grupos que funciona dentro de estructuras cooperativas y no a manera de competencia.

Ejemplo:

1. Ofrece apoyo y ayuda a los demás miembros del grupo.
2. Reciben una motivación especial para lograr un objetivo común.
3. Tiene un nivel bajo de angustia y estrés.
4. Intercambia recursos necesarios tales como datos, materiales y procesan más eficientemente la información.
5. Ofrecen reflejos a los demás para poder mejorar su actuación.
6. Cuestionan las conclusiones y reflexionan para entender los problemas y promover un mejor proceso de toma de decisiones.
7. Actúan con confianza.

“En esta área el niño encuentra una gran variedad de materiales y juegos para armar, desarmar, ordenar, encajar, que le permitan transformar, agrupar, reconocer semejanzas y diferencias; y otros que permitan los juegos colectivos”. (Revista mis Chiquitos: <http://mischiquitosaprendiendolasbocales.blogspot.com/2010/06/area-de-dramatizacion.html>)

Es decir, el juego tranquilo fomenta la participación del grupo clase a través de juegos cognitivos y cooperativos.

Según, Katherin, (2010). En el artículo Área de juegos tranquilos, indican que:

### **Tranquilidad y diversión**

Tomar conciencia de que jugar no es solo acción y movimiento si no que permite jugar tranquilamente y pasarla bien. Para Lazarus, (2000). “el juego no produce gasto de energía si no al contrario, es un sistema para relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga”. (p. 15)



Según Oppenheim, J. F., (2005), En la obra: Beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo de la percepción sensorial en los niños y niñas del primer año de educación general básica. Txt., manifiesta las siguientes características de los juegos tranquilos:

**El juego es una actividad libre.** Y esta característica conviene tenerla en cuenta a la hora de aplicarla al campo educativo. El profesor nunca puede obligar a un alumno a que juegue a una determinada juego, porque entonces deja de ser actividad lúdica para convertirse en una tarea más del ámbito escolar. Lo que si debe hacer el profesor es orientar y motivar para favorecer el juego en el aula.

**Tiene un espacio y un tiempo determinados.** Todo juego tiene un desarrollo temporal claro, frecuentemente establecido en las reglas que contemplan un inicio, un desarrollo y un final. Conviene desde un punto de vista educativo someterse a este marco temporal; por una parte, si este se reduce se podría generar ansiedad en el niño; y por otra, si se incrementa innecesariamente, el efecto sería lo contrario, produciendo hastío, cansancio y desmotivación.

**El juego es una actividad muy diferente al trabajo,** ya que tiene finalidades y métodos distintos. Pero en el mundo de la educación, puede darse un acercamiento entre ambos, y puesto que el "trabajo" de los niños es aprender, es mucho más interesante la transmisión a los alumnos de conocimientos, valores, actitudes... a través del juego y de la diversión, y acción lúdica que se fomente el aprendizaje a través del juego.

**El juego tiene un carácter desinteresado.** En un principio, el juego no tiene porqué perseguir ningún fin material, pues es la satisfacción y el placer que produce de modo inmediato el matiz principal que lo caracteriza.

**Todo juego lleva un elemento de tensión.** Aunque el juego es una actividad gratificante, no podemos olvidar que para realizarse se necesita un esfuerzo por parte del alumno y es en esta tensión en donde surge el aprendizaje, desarrollándose facultades físicas (resistencia, destreza...), intelectuales (Búsqueda de estrategias de resolución, creatividad...) espirituales y morales (someterse a reglas, sentido competitivo sano.) etc.

**El juego está conexasionado con la realidad,** ya que de ella toma todos sus elementos. Permite al niño un mejor conocimiento del mundo que le rodea y que le favorece su integración en él.

**El juego implica acción.** El niño jugando, se mueve, corre, se desplaza...por lo que está en constante actividad física y mental.

#### **2.1.6.5. Elementos principales del juego**

Para Tustón, Sonia, (2016), en su trabajo de Técnicas Lúdicas y la incidencia en el aprendizaje, considera que según los estudiosos del juego estos tienen varios elementos, de los cuales se han seleccionado seis por ser los más precisos:

#### **Propósito**

#### **¿A qué jugamos? ¿Voy a jugar?**

“Estas expresiones siempre las encontramos al principio de la realización del juego en sí, a menudo el juego es espontáneo el juego puede ser sugerido por uno o varios niños y niñas o también por un adulto”. (Tesis Lúdicas, 2016, p. 59)

#### **Área de juegos y elementos**

“Todos los juegos cuentan con un área para realizarlos, ya sea un tablero, un círculo en el piso o el espacio mismo donde se corre al jugar a

los encantados o donde se esconden al jugar a las escondidillas”. (Tesis Lúdicas, 2016, p. 61).

La mayoría de las veces esta área se escoge arbitrariamente dependiendo del tipo de juego.

### **Número de jugadores**

Cuando un niño o niña quiere jugar, puede hacerlo solo o sola, pero también hay juegos en donde se requiere de un determinado número de participantes. “Un grupo de jugadores es más que una reunión de niños; nutre el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de estar reunidos con la finalidad de jugar”. (Tesis Lúdicas, 2016, p. 61).

### **Reglas**

Las reglas en cada juego son obligatorias y no permite duda alguna, porque la base que las determina será de manera inconvencible. “Cuando se traspasan o se rompen estas reglas, se deshace este juego y se termina, sin reglas los juegos no pueden realizarse”. (Tesis Lúdicas, 2016, p. 45).

### **Roles que desempeñan los jugadores**

En los elementos que integran los juegos los roles son parte importante de la dinámica. “A veces se requiere que algún jugador tome un papel central o bien que se divida el grupo en perseguidos y perseguidores; los roles del juego se deben respetar para que este se desarrolle sin contratiempos y todos puedan participar”. (Tesis Lúdicas, 2016, p. 51).

#### **2.1.7. Desarrollo lógico matemático**

Qué se entiende por desarrollo lógico matemático

**El desarrollo lógico matemático es la multitud de experiencias que el niño realiza -consciente de su percepción sensorial- consigo mismo, en relación con los demás y con los objetos del mundo circundante, transfieren a su mente unos hechos sobre los que elabora una serie de ideas que le sirven para relacionarse con el exterior. Estas ideas se convierten en conocimiento, cuando son contrastadas con otras y nuevas experiencias, al generalizar lo que “es” y lo que “no es”. (Fernández, Bravo, J.A., 2003, <http://matemtica-pensamiento-educacion.blogspot.com/2011/03/caracteristicas-delpensamiento-logico.html>)**

El desarrollo del pensamiento lógico-matemático es de acuerdo a la edad del niño, donde evoluciona de acuerdo a la edad, permitiendo la comprensión de comparación, identificación, contar, entre otras cosas.

El conocimiento lógico matemático surge de una abstracción reflexiva ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos si no de su acción sobre los mismo, de allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos.

#### **2.1.7.1. Importancia de la lógica matemática**

Las matemáticas son importantes para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción.

A su vez, las matemáticas contribuyen a la formación de valores en los niños, determinando sus actitudes y su conducta, sirviendo como patrones para guiar su vida, como enfrentarse a la realidad lógico y coherente, la búsqueda de la exactitud en los resultados, una comprensión y expresión

clara a través de la utilización de símbolos, la capacidad de abstracción y razonamiento y generalización la percepción de la creatividad como un valor.

El desarrollo cognitivo de las niñas y los niños estarán determinados por la cantidad y calidad de estímulos que reciba durante sus primeros años de vida a través de la utilización de objetos que cumplen la función de estimular el pensamiento cognitivo.

Podemos dividir en dos grupos:

- Valores de la inteligencia: afán de saber, adquirir conocimiento, estudiar.
- Valores de voluntad: Capacidad de decisión, seguridad confianza en sí mismo.
- Valores morales: Colaboración, solidaridad, honradez, honestidad, optimismo.

### **Desarrolla la imaginación**

La lógica matemática en el niño permite desarrollar la capacidad de crear mundo fantástico, íntimo y propio donde el niño o niña es generalmente el protagonista y forma una imagen mental de algo que no es percibido por los sentidos, es la capacidad para construir escenas mentales, objetos o eventos que no existen que no están presente o han sucedido en el pasado. La memoria es en realidad una manifestación de la imagen.

Algunas pueden estar muy desarrolladas mientras que otras pueden manifestarse de una forma débil, la imaginación no se limita a solo ver imágenes sino se incluye los cinco sentidos y a todos los sentimientos, uno pueden imaginar un sonido, un sabor, un olor, una emoción.

## **Desarrolla el pensamiento**

El desarrollo lógico matemático permite mejorar el área cognitiva en la enseñanza con el propósito de llegar al aprendizaje significativo.

El desarrollo del pensamiento es ayudar a la niña y el niño a convertirse en pensadores creativos y críticos, para esto hay que ir incorporando nuevos aprendizajes proporcionando

## **Desarrolla la creatividad**

Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas.

**Podría decirse que el desarrollo lógico matemático en los niños conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención. (Tesis Lúdicas, 2016, p. 69)**

### **2.1.7.2. Objetivo general del desarrollo lógico matemático**

**En relación con el objetivo general anterior, se dirigen orientaciones al hacer matemático: “En lo que se refiere a la forma de representación matemática, hay que tener en cuenta que el origen del conocimiento lógico-matemático está en la actuación del niño con los objetos y, más concretamente, en las relaciones que a partir de esta actividad establece con ellos” (Lahora, C. 2006, <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>).**

El objetivo general del desarrollo lógico-matemático es llegar a que el niño logre un nivel de conocimiento matemático idóneo de acuerdo de su edad.

### 2.1.7.3. Principios básicos del aprendizaje lógico-matemático

Según Dienes, (2000), manifiesta que “Toda experiencia con materiales manipulativos curriculares debe seguir el método del descubrimiento”.

(Bellota Gatica, 2014, <http://es.slideshare.net/BellotaGatica/etapas-de-la-lectura-y-escritura>), menciona los siguientes principios básicos:

**Principio de constructividad.** La construcción, la manipulación, el juego, deberá ser siempre el primer contacto con las realidades matemáticas, pues los niños ven y aprenden a través de las manos.

Es el primer principio que se ejecuta en los niños, el ejemplo que mejor explica la constructividad, en el momento que el niño aplica la matemática con el conteo de los dedos de la mano.

**Principio dinámico.** “El aprendizaje va de la experiencia a la categorización mediante ciclos que se transcurren regularmente”. Según (Bellota Gatica, 2014, <http://es.slideshare.net/BellotaGatica/etapas-de-la-lectura-y-escritura>), cada ciclo consta de tres etapas:

- Etapa preliminar. Con los juegos de ejercicios y juegos simbólicos, que inician el proceso de interiorización.
- Etapa constructiva: Con los juegos de reglas, mediante los cuales, buscando regularidades se descubren reglas de comportamiento.
- Etapa de anclaje: En la que se logra la aplicación del concepto y la mejor fijación del mismo (p. 32)

**Principio de la variabilidad perceptiva.** “Para abstraer una estructura matemática debemos encontrarla en circunstancias diferentes. Esto requiere la utilización de variedad de materiales manipulativos sobre los mismos contenidos lógicos y matemáticos que se trabaja”. (Bellota Gatica, 2014)

Para mejor comprensión, se determina cuando se aplica la matemática con objetos o materiales durante las actividades.

**Principio de la variabilidad matemática.** Cada concepto encierra distintas variables esenciales. “Para alcanzar la completa generalización del concepto es necesario trabajar con cada una de estas variables de modo independiente, dejando las demás variables constantes”. (Bellota Gatica, 2014, <http://es.slideshare.net/BellotaGatica/etapas-de-la-lectura-y-escritura>)

Es un principio que se ejecuta en niños completamente desarrollado la lógica matemática, ellos ya relacionan distintas variables en cada ejercicio.

#### **2.1.7.4. Propósitos del pensamiento lógico matemático**

##### **La observación:**

**Se debe potenciar sin imponer la atención del niño a lo que el adulto quiere que mire. La observación se canalizará libremente y respetando la acción del sujeto, mediante juegos cuidadosamente dirigidos a la percepción de propiedades y a la relación entre ellas.** (Lahora, C. 2006, <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>).

Esta capacidad de observación se ve aumentada cuando se actúa con gusto y tranquilidad y se ve disminuida cuando existe tensión en el sujeto que realiza la actividad.

##### **La imaginación.**

**Entendida como acción creativa, se potencia con actividades que permiten una pluralidad de alternativas en la acción del sujeto. Ayuda al aprendizaje matemático por la variabilidad de situaciones a las que se transfiere una misma interpretación.** (Tesis Churitos\_Final. 2001. P. 35)



## La intuición

“Las actividades dirigidas al desarrollo de la intuición no deben provocar técnicas adivinatorias; el decir por decir no desarrolla pensamiento alguno”. (Tesis Churitos\_Final.docx, 2001. P. 36)

## El razonamiento lógico

El razonamiento es la forma del pensamiento mediante la cual, partiendo de uno o varios juicios verdaderos, denominados premisas, llegamos a una conclusión conforme a ciertas reglas de inferencia. La lógica y la matemática están tan ligadas que afirma: "la lógica es la juventud de la matemática y la matemática la madurez de la lógica". (Tesis Churitos\_Final.docx, 2001. P. 35)

### 2.1.7.5. El concepto de espacio

El sistema espacial euclidiano, que constituye el fundamento de la métrica elemental se construye sobre la representación objetiva del espacio que se basa en la vivencia sensoriomotora espacial. El concepto de espacio pasa por tres fases, según:

<https://prezi.com/zzmx4wzmqwvp/formacion-del-pensamiento/>

**El espacio sensoriomotor.** El lactante conquista el espacio próximo por sus movimientos y percepciones.

**La representación espacial.** La transición de la percepción sensoriomotora a la representación, se caracteriza por una nueva deformación egocéntrica del espacio.

**La medida del espacio y la perspectiva.** A partir de los siete años descubre el niño simultáneamente la medida del espacio y la perspectiva.

### **2.1.7.6. El concepto de número**

La adquisición del concepto de número para (Lahora, C. 2006, <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>). Precisa de la comprensión de relaciones de clasificación, (semejanzas) y seriación (diferencias) con colecciones de objetos, a través de operaciones lógicas derivadas de la percepción del principio físico de invariación de la propiedad numérica de esas colecciones de objetos.

Dicha adquisición es paulatina y se va consiguiendo en la medida en que el niño intelectualiza distintas y cohesionadas experiencias:

**Percepción de cantidades.** Así: muchos, pocos, algunos, bastantes

**Distinción y comparación de cantidades de objetos.** “Hay tantos como” “No hay tantos como” “Aquí hay más que aquí” “Aquí hay menos que aquí”.

**El principio de unicidad.** El niño se dirige a los objetos con el nombre “uno”. Así, refiriéndose a una cantidad perceptible se expresa, por ejemplo, diciendo: “uno y uno”.

**Coordinabilidad.** El niño tiene que intelectualizar el concepto “uno” como generalización de la unicidad.

**Acción Sumativa.** Captar que cuanto más veces diga la expresión “uno” a más cantidad de objetos se está refiriendo. Aumentar la cantidad de partida para que siga diciendo “uno”. No se puede comprender el concepto “dos” si no se comprende el concepto “uno y uno”.

En la formación del concepto de número está implícita la acción sumativa.

**Captación de cantidades nombradas.** Una vez adquirido el concepto “uno”, el sujeto aprende el nombre convencional de colecciones de objetos a las que nombra en función de “uno”. (Lahora, C. 2006, <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>).

Identificación del nombre con la representación. Uno (1); Dos (2); tres (3);

**Invariabilidad de las cantidades nombradas convencionalmente.** “El niño tiene que reconocer “dos” o “tres” o “cuatro” en todas sus distintas posiciones, estableciendo coordinabilidad con colecciones de objetos del mismo cardinal”.

(Lahora, C. 2006, <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>).

**Captación de relaciones nombradas.** Se ha definido intelectualmente el concepto “uno”. Al concepto dos se le identifica como: uno y uno. Al concepto tres se le identifica como: uno y uno y uno. Por dinámica de relaciones, entonces, a tres también se le puede identificar como “dos (uno y uno) y uno”.

(Lahora, C. 2006, <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>).

**Captación de relaciones numéricas.** Si,  $3 = 1+1+1$  y  $2 = 1+1$ , entonces,  $3 = 2+1$ .

Si  $5 = 1+1+1+1+1$  y  $3 = 1+1+1$  y  $2 = 1+1$ , entonces,  $5 = 3 + 2$ , o,  $5 = 3 + 1+1$ , o,

$5 = 2 + 1+1+1$ , o,  $5 = 2 + 2 + 1$ ; A estos números se les conoce con el nombre de números cardinales: 1, 5, 4, 3, 2, 7, que son los representantes de todas y cada una de las distintas clases de equivalencia que se forman por todos los conjuntos que poseen la misma propiedad numérica (Cardinalidad). (Lahora, C. 2006, <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>).

### 2.1.7.7. Construcción del conocimiento matemático

El pensamiento lógico-matemático hay que entenderlo desde tres categorías básicas. Según Dedsy y Rosa., (2001), manifiesta que son:

- **Generador de ideas.-** capacidad para generar ideas cuya expresión e interpretación sobre lo que se concluya sea: verdad para todos o mentira para todos.
- **Representaciones.-** Utilización de la representación o conjunto de representaciones con las que el lenguaje matemático hace referencia a esas ideas.
- **Comprensión del entorno.-** Comprender el entorno que nos rodea, con mayor profundidad, mediante la aplicación de los conceptos aprendidos.

Sobre estas indicaciones cabe advertir la importancia del orden en el que se han expuesto. (Dedsy y Rosa., 2001, p. 89)

### 2.1.7.8. El pensamiento lógico-matemático según Piaget

Según Vanessa, (2009), en el trabajo el Desarrollo del pensamiento Lógico-matemático, cita a Piaget (1999), que manifiesta que:

**El desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño, asimila aquellas cosas del medio que les rodea con la realidad a sus estructuras, de manera que antes de empezar la escolarización formal, la mayoría de los niños adquiere unos conocimientos considerables sobre contar, el número y la aritmética. Este desarrollo va siguiendo un orden determinado, que incluye cuatro periodos o estadios, cada uno de los cuales está constituido por estructuras originales, las que se irán construyendo a partir del paso de un estado a otro.**

Estos periodos son:

**Período sensorio motor:** Que se encuentra subdividido en sub-estadios, en cuanto se consideran los cambios intelectuales que tiene lugar entre el nacimiento y los dos años, espacio de tiempo en el cual, el niño pasa por una fase de adaptación y hacia el final del período aparecen los indicios del pensamiento representacional.

**Período pre-operacional:** Más conocido como el período de las representaciones, va desde los dos a los seis o siete años, en él se consolidan las funciones semióticas que hacen referencia a la capacidad de pensar sobre los objetos en su ausencia. Esta capacidad surge con el desarrollo de habilidades representacionales como el dibujo, el lenguaje y las imágenes.

**Período operacional concreto:** Comprende entre los seis y doce años; en esta etapa los niños pueden adoptar otros puntos de vista, considerando más una perspectiva y representación de transformaciones.

Son características de este período las siguientes:

- a) adecuada noción de medida, con la comprensión de la reducción a una unidad inalterable;
- b) la perspectiva y la proyección;
- c) la comprensión conceptual de la velocidad por la integración simultánea de las variables temporal y espacial;
- d) la comprensión de la llamada ley de los grandes números en la teoría de las probabilidades; en esta etapa el estudiante puede resolver ecuaciones, formular proposiciones, de modo general adquiere la capacidad de plantear y resolver problemas que requieren la manipulación de variables. (Vanessa, 2009)

**Período de las operaciones formales:** En este período, los niños son capaces de pensar sobre su propio pensamiento, los que se convierten también en objeto de pensamiento, es decir “han adquirido habilidades metacognitivas; son capaces de razonar sobre la base de posibilidades teóricas, así como también sobre realidades concretas, son capaces de considerar situaciones hipotéticas y pensar sobre ellas”. (Vanessa, 2009)

#### **2.1.7.9. Fundamentos psicopedagógicos en la construcción del conocimiento lógico-matemático**

**La facultad de pensar lógicamente ni es congénita ni está preformada en el psiquismo humano. El pensamiento lógico es la coronación del desarrollo psíquico y constituye el término de una construcción activa y de un compromiso con el exterior, los cuales ocupan toda la infancia. La construcción psíquica que desemboca en las operaciones lógicas depende primero de las acciones sensomotoras, después de las representaciones simbólicas y finalmente de las funciones lógicas del pensamiento. El desarrollo intelectual es una cadena ininterrumpida de acciones, simultáneamente de carácter íntimo y coordinador, y el pensamiento lógico es un instrumento esencial de la adaptación psíquica al mundo exterior.**

(Lahora,C.2006,<http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>).

Según LahoraC.2006,<http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>.

La formación de la inteligencia y en especial el desarrollo del pensamiento lógico desde las primeras manifestaciones de la vida psíquica y distinguiremos en él tres fases:

1. La inteligencia sensomotora.
2. El pensamiento objetivo simbólico.
3. El pensamiento lógico-concreto.

La formación de la inteligencia sensomotora.

Para (Dedsy y Rosa., 2001) en el trabajo la Iniciación de la Matemática, esta fase tiene seis estadios:

**Primer estadio:** El uso de los mecanismos reflejos congénitos. En el nacimiento el lactante está dotado de un grupo de mecanismos reflejos dispuestos a funcionar (reflejo de succión, de prensión, etc.). Progresivamente adapta los movimientos de succión a la forma y tamaño de los objetos. La utilización de los mecanismos reflejos dispuestos para la función es en cierto modo el primer signo de actividad psíquica.

**Segundo estadio:** Las reacciones circulares primarias. Una acción que ha producido un resultado agradable se repite y lleva a una de las llamadas reacciones circulares, se constituyen desde el segundo mes las primeras habilidades y costumbres. Las costumbres adquiridas presuponen un proceso activo de adaptación al mundo exterior.

**Tercer estadio:** Las reacciones circulares secundarias. Entre el tercero y el noveno mes se observa la transición progresiva de las habilidades y hábitos adquiridos casualmente a las acciones inteligentes realizadas intencionadamente. Por esta intervención, al principio no intencionada, y después intencional, sobre el mundo exterior, aprende el niño no sólo a adaptar sus movimientos a los objetos habituales, sino también a introducir nuevos objetos en sus reacciones circulares primitivas, de donde la designación de "reacciones circulares secundarias".

**Cuarto estadio:** La coordinación del esquema de conducta adquirido y su aplicación a situaciones nuevas. Después de pasado el noveno mes pueden observarse los primeros esquemas de conducta dirigidos intencionadamente a un fin determinado.

**Quinto estadio:** El descubrimiento de nuevos esquemas de conducta por la experimentación activa (reacciones

circulares terciarias).Hacia el final del primer año el niño encuentra a veces medios originales de adaptarse a las situaciones nuevas.

**Sexto estadio: Transición del acto intelectual sensomotor a la representación. Hacia la mitad del segundo año alcanza la inteligencia sensomotora su total desarrollo. En la práctica el niño en este estadio de desarrollo imita no sólo los objetos y personas presentes, se los representa también jugando, en su ausencia. Las acciones intelectuales realizadas espontánea e intelectivamente constituyen el punto culminante de la fase sensomotora y al mismo tiempo el preludio de la representación y del pensamiento.**

## **2.2. Posicionamiento teórico personal**

La investigación se apoya en los principios de las siguientes fundamentaciones, con sus respectivas teorías. Fisiológicamente se encuentra el aporte de la teoría humanista, que explica cómo conseguir que los niños se transformen en personas auto determinadas con iniciativas propias que sepan colaborar con sus semejantes, convivir adecuadamente, que tengan una personalidad equilibrada que les permita vivir en armonía con los demás en las diferentes situaciones de la vida, las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje.

Psicológicamente, la investigación se apoyó en los estudios de la teoría cognitiva que aclaran los aspectos, sosteniendo que a la par del desarrollo de las capacidades intelectivas del ser humano, está el desarrollo lógico matemático en el niño. Sin embargo esto no se da en forma aislada, sino que se complementa con las tendencias o estructuras básicas que el ser humano adquiere con su desarrollo y madurez. En la consideración cognitiva del proceso de aprendizaje se habla de dos funciones principales como son la representación y diversión en relación del desarrollo del pensamiento. Es necesario indicar que el juego es pre-



ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades, incluyendo al juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento lógico matemático y de la actividad.

En la fundamentación pedagógica el trabajo de investigación se apoyó en la teoría constructivista, que se basa en experiencias previas, impresiones y actitudes de una persona, considera que el aprendizaje es un proceso organizado en el que participa todo el organismo, aun cuando lo haya practicado, con que se encaja puesto que el aprendizaje concebido por la citada pensadora en realidad es un proceso integral, planificado, funcional y organizado que implica a practicar las destrezas en las diferentes actividades con los niños, a explorar estrategias y los recursos para acatar con el propósito educativo que es formar al ser humano de forma holística.

Sociológicamente, esta fundamentación aportó con la teoría socio-crítica, donde se explica las acciones mentales, afectivas y psicomotrices que desarrolla en el ser humano, para alcanzar su formación humana, individual y social. La formación humana es, por tanto, mucho más que un acto intelectual: involucra el compromiso de la afectividad, la voluntad, la psicomotricidad; las cuales junto con la mente, actúan como estructura integral.

En consecuencia en las actividades que tienen la sociedad, están los juegos, proceso que determina la personalidad de los niños, especialmente en el desarrollo de sus capacidades cognitivas, así por ejemplo el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Por último la investigación se apoyó en la fundamentación axiológica, que inculca los valores en la formación integral de los niños.

### 2.3. Glosarios de términos

**Agilidad:** La palabra agilidad depende de la cualidad ágil y del verbo "volverse, moverse". Ser ágil significa por ello, tanto como ser móvil, no ser torpe.

**Ambiente:** Aspectos significativos de los alrededores del individuo. Incluye todas las experiencias y los acontecimientos en el desarrollo del niño y la niña.

**Apego:** Vínculo emocional intenso. El apego entre padres e hijos es importante para el desarrollo sano del infante.

**Axiología:** Disciplina filosófica que estudia los valores de las cosas.

**Causa y efecto:** Como una acción afecta a otra. Experiencia de causa y efecto ayuda a los niños y niñas a aprender cómo sus acciones tiene un resultado

**Cognición:** Acto de conocer, comprender, resolver problemas y otros procesos intelectuales.

**CNH:** Creciendo con Nuestros Hijos.

**Coordinación:** La habilidad para integrar sentidos para producir movimientos en respuesta a una intención. Como estirar la mano para alcanzar un objeto.

**Crecimiento:** En el estudio de los niños y niñas, término que se refiere a los cambios físicos que son principalmente cuantitativos que son más adición que transformación.

**Desarrollo:** Proceso total por el que los individuos se adaptan a su ambiente. Comprende el crecimiento, la maduración y el aprendizaje.

**Desarrollo cognitivo:** El desarrollo del pensamiento del niño y niña y su conocimiento, es la futura habilidad para pensar y resolver problemas.

**Desarrollo del problema:** La habilidad para buscar una solución a un problema mental.

**Diferenciación:** Metodología que promueve adaptaciones curriculares alrededor de la premisa que todos somos diferentes.

**Discriminación táctil:** La para determinar diferencias en tamaño, textura, forma a través del tacto. Ser capaces de usar este tipo de habilidad les permite entender su entorno y reconocer objetos.

**Educación inicial:** La educación infantil temprana es el nombre que recibe el ciclo formativo previo a la educación primaria obligatoria establecida en muchas partes del mundo hispanoamericano. En algunos lugares, es parte del sistema formal de educación y en otros es un centro de cuidado o jardín de infancia y cubre la edad de 0 a 6 años.

**Intrapsicológico:** Es la conducta interna y estado mental del hombre y en menor capacidad de los animales es decir el "yo interno" del ser.

**Juegos:** Un juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

**Juegos Tranquilos:** Es un área o espacio debidamente planificado, organizado para realizar actividades cognitivas con los niños de un nivel de educación inicial.

**MIES:** Ministerio de Inclusión Económica y Social.

**Motricidad:** Se emplea para referirse al movimiento voluntario de una persona, coordinado por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan.

**Otavaló:** Es una región única tallada en los hermosos valles interandinos, rodeada por los volcanes Cotacachi, Imbabura, Mojanda y refrescada por la legendaria Imbakucha o laguna de San Pablo, una de las más grandes y hermosas del país y de la Región Andina.

**Proceso:** Es un conjunto de actividades mutuamente relacionadas o que al interactuar transforman elementos de entrada y los convierten en resultados.

#### **2.4. Interrogantes de investigación**

- ¿Para qué diagnosticar que tipos de juegos utilizan los docentes en el desarrollo de la lógica matemática de los niños?
- ¿Cuál es el nivel lógico matemático de los niños de 3 a 4 años?
- ¿De qué manera se elabora un compendio de juegos tranquilos para potenciar el desarrollo lógico matemático en los niños de 3 a 4 años?
- ¿Qué beneficios tendría la socialización del compendio de juegos tranquilos para potenciar el desarrollo lógico matemático en los niños de 3 a 4 años?

## 2.5. Matriz categorial

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
Los juegos tranquilos, es una estrategia que influye positivamente en el desarrollo social y cognitivo del niño. En cuanto a lo primero, el niño puede desarrollar motivaciones, intereses o hábitos para concentrarse y disfrutar de actividades tranquilas en que predomina el empleo de material para la representación y / o simbólico.	JUEGOS TRANQUILOS	Importancia de Juegos Tranquilos	Desarrollo de la inteligencia, concentración, atención y diálogo, Práctica de valores Creatividad y motivación Desarrollo del pensamiento lógico
		Propósitos de los juegos tranquilos	Para: Desarrollo cognitivo, motor, Comunicación y desarrollo social Expresión y control emocional.
		Características de los juegos tranquilos	Trabajo colectivo y cooperativo Tranquilidad y diversión Espacio y un tiempo determinado Lleva un elemento de tensión Conexionado con la realidad Implica acción.
El desarrollo lógico matemático es el proceso de aprendizaje para alcanzar la habilidad de aplicar la lógica en la vida diaria, desde sus inicios en la infancia con los estímulos y actividades significantes.	DESARROLLO LÓGICO-MATEMÁTICO	Importancia de la lógica matemática	Desarrollo de la imaginación Desarrollo del pensamiento Desarrollo de la creatividad
		Principios básicos del aprendizaje lógico-matemático	Principio de constructividad. Principio dinámico. Principio de la variabilidad perceptiva. Principio de la variabilidad matemática.
		Propósitos del pensamiento lógico matemático	La observación: La imaginación. La intuición El razonamiento lógico
		Construcción del conocimiento matemático	Generador de ideas Representaciones Comprensión del entorno

Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

## **CAPÍTULO III**

### **3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.**

#### **3.1. Tipos de investigación**

La presente investigación fue posible, porque otorgó plantear una alternativa de solución en las estrategias didácticas de juegos tranquilos para el desarrollo de la lógica matemática de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad de la Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos CNH del cantón Otavalo. Según el problema propuesto y los objetivos que se pretenden alcanzar el tipo de investigación que se utilizó es:

##### **3.1.1. Investigación de campo**

Se ejecutó en los mismos lugares donde surge la problemática planteada, en este caso el CNH del cantón Otavalo con la participación de las fuentes primarias de la información; la cual brindó el sustento y la veracidad de los datos obtenidos.

##### **3.1.2. Investigación documental**

Por lo que se sustentó la investigación mediante escritos de reconocidos autores, tiene relación con el tema, permitiendo ampliar el conocimiento y seleccionar la información requerida en la búsqueda de solución del problema mencionado.

##### **3.1.3. Investigación bibliográfica**

Se realizó las extracciones documentales de trabajos investigativos referentes al tema, manteniendo los derechos del autor y la aplicación de

las normas APA, para evitar plagios. Además, se empleó información proveniente de documentos fiables, revistas, libros y fundamentar el marco teórico.

#### **3.1.4. Investigación descriptiva**

Sirvió para detallar el problema como se manifiesta en la realidad de la Unidad de Atención investigada, de una manera más contextual del problema, del lugar de investigación, el tiempo, y espacio, también se recurrió para explicar de forma especificada la construcción de la propuesta.

### **3.2. Métodos**

Estos métodos se utilizaron en la investigación para descubrir la veracidad o confirmar, la investigación.

#### **3.2.1. Método inductivo**

Se partió de la causa para buscar sus raíces, investigando en forma particular en cada CNH del Cantón Otavalo, las planificaciones de parte de los Educadores Familiares y el desarrollo de las destrezas y aprendizajes lógico matemático de los niños y niñas a través de la aplicación de instrumentos prediseñados.

#### **3.2.2. Método deductivo**

Se utilizó este método por que se parte de lo observado en las aulas que se evidencia en una problemática en las bases de los conocimientos de la lógica-matemática y el desarrollo del mismo.

### **3.2.3. Método analítico**

Se llegó a la verdad de las cosas, sobre la no utilización de los juegos tranquilos en los CNH del cantón Otavalo, previa la recolección de datos en cada uno de ellos, solo así se obtuvo datos reales para poder solucionar las problemáticas encontradas.

### **3.2.4. Método estadístico**

Se utilizó en el momento de la tabulación de los datos de los instrumentos de recolección de datos, en este caso las encuestas direccionadas y la ficha de observación, con sus tendencias y representaciones gráficas que sirvieron de soporte para dar interpretaciones efectivas.

## **3.3. Técnicas e instrumentos**

Las técnicas que se utilizaron en la investigación son: la observación directa, encuesta y la ficha de observación.

### **3.3.1. La observación**

Ya que se pudo observar detalladamente a los individuos, hechos y acontecimientos; además, se tomó registros y notas de los aspectos más importantes referentes a la investigación.

### **3.3.2. La encuesta**

Se diseñó y se aplicó una encuesta a los educadores familiares con el respectivo permiso de las autoridades, la misma que permitió obtener información necesaria para analizar y proponer soluciones a la investigación.



### 3.3.3. Ficha de observación

Se empleó para conseguir la información detallada de los niños y de esta manera se registró la información relevante para sustentar la investigación

### 3.4. Población

La población estuvo constituida por 47 personas, de los cuales 43 son niños y 4 Educadores Familiares los CNH del cantón Otavalo, provincia de Imbabura, se trabajará con la población entera por no representar una cantidad numérica excesiva de las fuentes.

Cuadro N° 1 Unidades de Atención Creciendo con Nuestros Hijos C.N.H. del cantón Otavalo

<b>POBLACIÓN</b>	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
<b>C.N.H. La Rinconada</b>	7	5	12
<b>C.N.H. Waykarina</b>	4	6	10
<b>C.N.H. Los Conejitos</b>	6	4	10
<b>C.N.H. Casita de Chocolate</b>	5	6	11
<b>Educadores Familiares</b>	0	4	4
<b>TOTAL</b>	22	25	47

Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### 3.5. Muestra

Por tratarse de una población relativamente pequeña y para conferir a la investigación la mayor confiabilidad posible, se trabajará con el 100% de la población y no necesita cálculo muestra.

## **CAPÍTULO IV**

### **4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

La ficha de observación y la encuesta se diseñaron con el propósito de diagnosticar la práctica de juegos tranquilos y su incidencia en el desarrollo lógico matemático en los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidades de Atención Creciendo con Nuestros Hijos CNH, del cantón Otavalo.

La organización y el análisis de los resultados obtenidos fueron organizados y tabulados con frecuencias y porcentajes de acuerdo a los ítems formulados en el cuestionario.

Las respuestas proporcionadas por la ficha de observación y la encuesta se organizaron de la siguiente manera:

- Formulario de preguntas
- Cuadro de tabulación
- Representación gráfica(pasteles)
- Análisis e interpretación de resultados en función de la información recibida y el posicionamiento del investigador.

#### 4.1. Análisis descriptivo e individual de cada pregunta

##### Pregunta N° 1

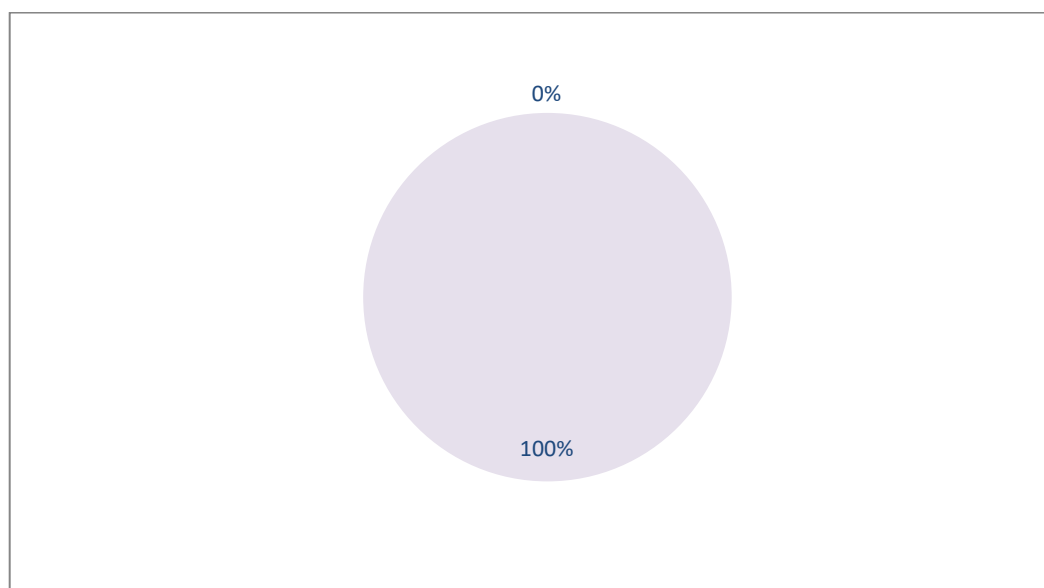
1. ¿Conoce usted algunos elementos de juegos tranquilos?

Cuadro N° 2 Juegos tranquilos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mucho	0	0%
Poco	0	0%
Nada	4	100%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los Educadores Familiares de CNH Otavalo.

Gráfico N° 1 Los juegos en el desarrollo de la lógica matemática



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

##### Interpretación:

La totalidad de educadoras manifiesta que no conocen nada sobre los juegos tranquilos. Los datos revelan que los educadores no aplican estrategias de juegos durante el proceso de desarrollo lógico-matemático.

## Pregunta N° 2

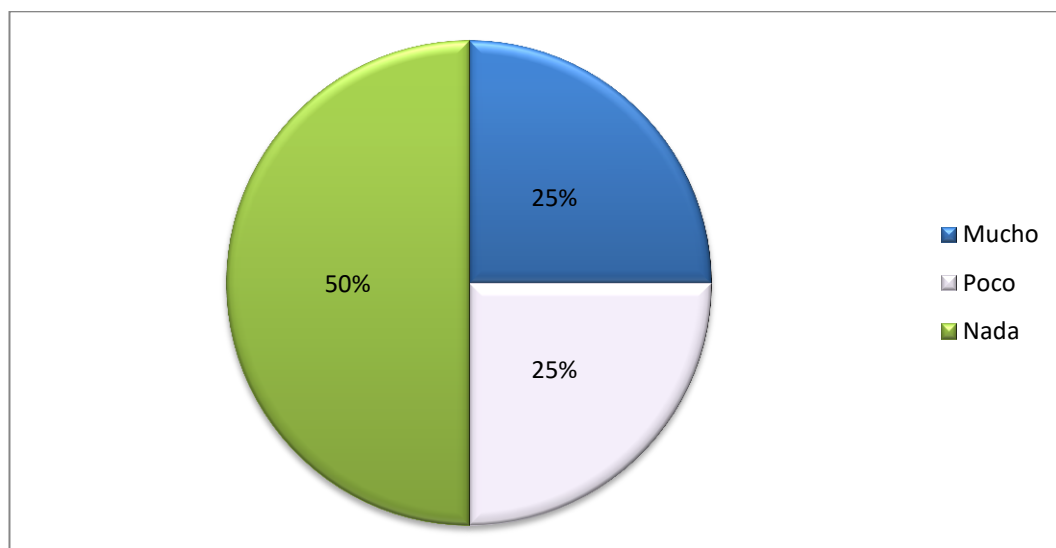
¿El área de juegos tranquilos contribuye en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas?

Cuadro N° 3 Aprendizaje lógico matemático

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mucho	1	25%
Poco	1	25%
Nada	2	50%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los Educadores Familiares de CNH Otavalo.

Gráfico N° 2 Aprendizaje lógico matemático



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

La mitad considera que los juegos tranquilos no contribuyen nada en el aprendizaje de la lógica matemática de los niños, mientras que la otra mitad de los Educadores manifiestan que poco y mucho simultáneamente. Los datos demuestran que las educadoras desconocen de estrategias para desarrollar el proceso lógico-matemático.

### Pregunta N° 3

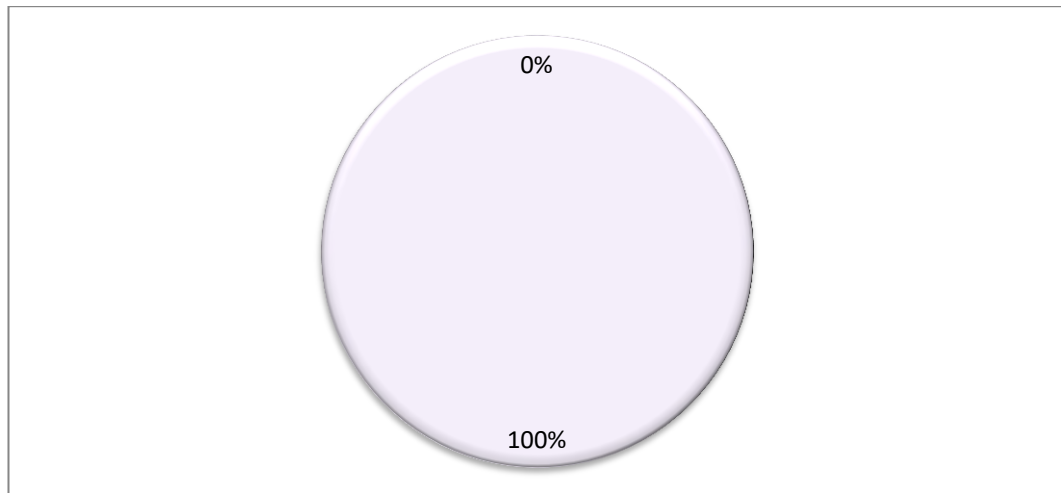
¿Los niños y niñas prefieren observar programas televisivos que jugar en el rincón de juegos tranquilos en horas de clase?

Cuadro N° 4 Programa televisivo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Muy frecuente	4	100%
Frecuentemente	0	0%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los Educadores Familiares de CNH Otavalo.

Gráfico N° 3 Programa televisivo



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

De los Educadores Familiares encuestados, en su totalidad manifiestan que los niños muy frecuentemente prefieren ver la televisión antes que jugar en los rincones de juegos tranquilos. Los datos demuestran que los niños tienen malos hábitos en el hogar y en la unidad de atención de desarrollo infantil.

#### Pregunta N° 4

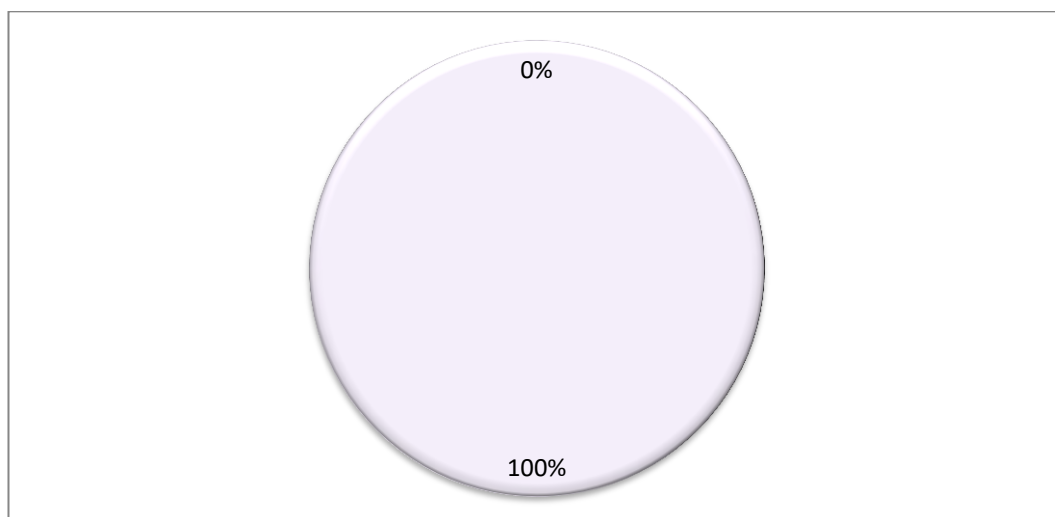
¿Utiliza los juegos tranquilos como estrategia didáctica para la enseñanza –aprendizaje de lógico matemático?

Cuadro N° 5 El juego como estrategia de enseñanza

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mucho	0	0%
Poco	0	0%
Nada	4	100%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los Educadores Familiares de CNH Otavalo.

Gráfico N° 4 El juego como estrategia de enseñanza



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

#### Interpretación:

La totalidad de Educadoras Familiares encuestadas, no utilizan nada de juegos tranquilos como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje de la lógica matemática en los niños. Se entiende que las educadoras no aplican estrategias de juegos en el aprendizaje y desarrollo de los niños.

## Pregunta N° 5

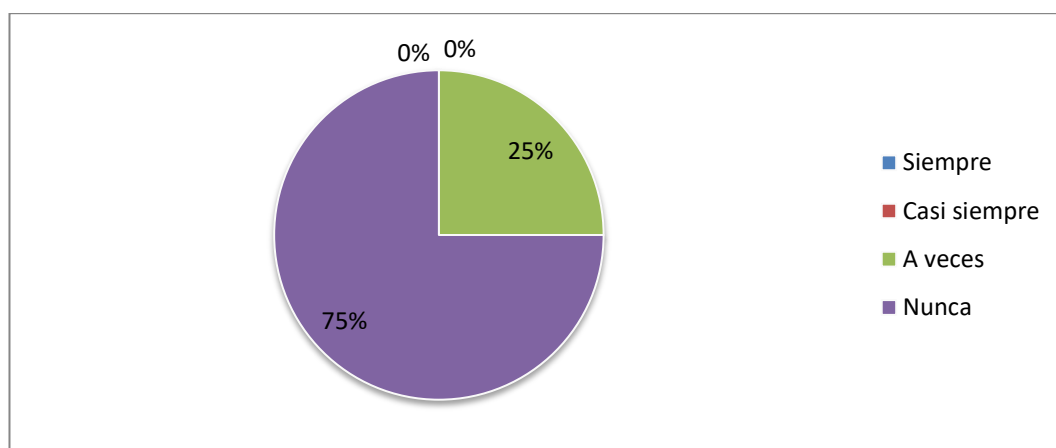
¿Usted utilizaría los diferentes materiales del área juegos tranquilos como alternativa de desarrollo de la lógica matemática en los niños?

Cuadro N° 6 Juegos tranquilos como alternativa de desarrollo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	1	25%
Nunca	3	75%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los Educadores Familiares de CNH Otavalo.

Gráfico N° 5 Juegos tranquilos como alternativa de desarrollo



Fuente: Encuesta a los Educadores Familiares de CNH Otavalo.

### Interpretación:

La mayoría de educadores manifiestan que nunca utilizarían los juegos tranquilos como estrategia para desarrollar el proceso de lógico matemática; mientras que la minoría manifiesta que a veces si utilizarían. Los datos demuestran que las educadoras no quieren utilizar como estrategias los juegos tranquilos, debido al desconocimiento sobre esta temática.

## Pregunta N° 6

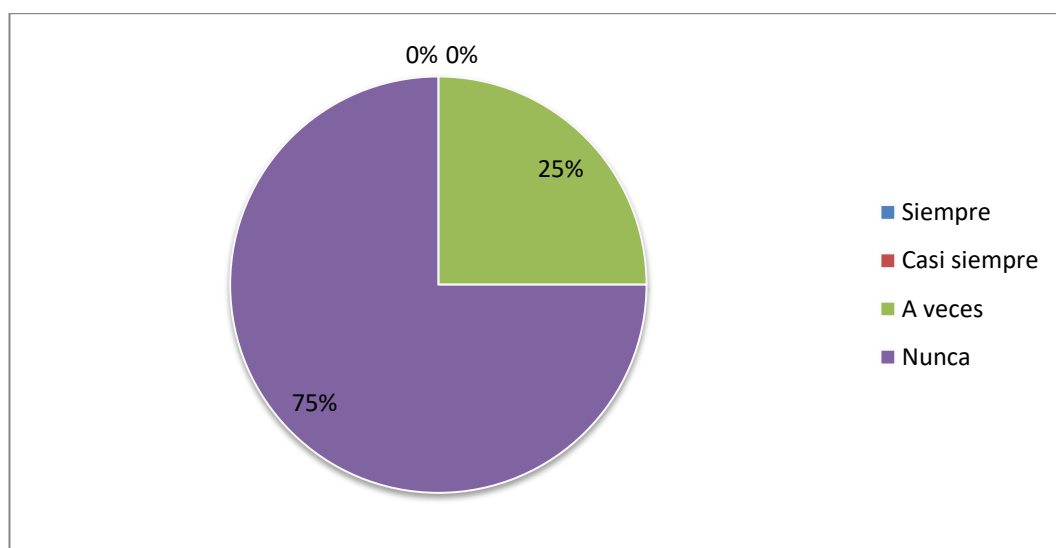
¿Usted utiliza el espacio de los juegos tranquilos al momento de ejecutar las actividades planificadas con los niños?

Cuadro N° 7 Práctica los juegos tranquilos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
<b>Siempre</b>	0	0%
<b>Casi siempre</b>	0	0%
<b>A veces</b>	1	25%
<b>Nunca</b>	3	75%
<b>TOTAL</b>	4	100%

Fuente: Encuesta a los Educadores Familiares de CNH Otavalo.

Gráfico N° 6 Práctica los juegos tranquilos



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

La mayoría de educadores encuestados manifiesta que nunca utilizan los juegos tranquilos con sus niños; mientras que la minoría a veces si utilizan. Los datos dan a conocer la falta de conocimiento que tienen las educadoras sobre la temática de juegos tranquilos.



## Pregunta N° 7

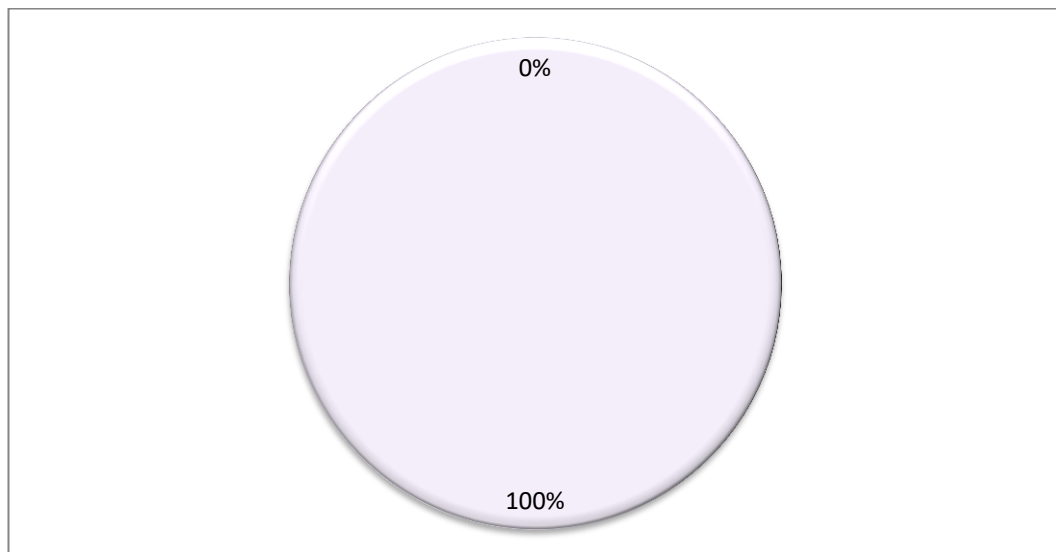
¿Usted tiene conocimiento sobre el proceso de aplicación de los materiales de los juegos tranquilos para desarrollar la lógica matemática en los niños?

Cuadro N° 8 Aplicación de los juegos tranquilos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mucho	0	0%
Poco	0	0%
Nada	4	100%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los Educadores Familiares de CNH Otavalo.

Gráfico N° 7 Aplicación de los juegos tranquilos.



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

La totalidad de Educadores Familiares manifiesta que no tiene nada de conocimiento sobre el proceso de aplicación de los juegos tranquilos. Lo que es necesario proporcionar una herramienta pedagógica sobre los juegos tranquilos que oriente y capacite a las educadoras.

## Pregunta N° 8

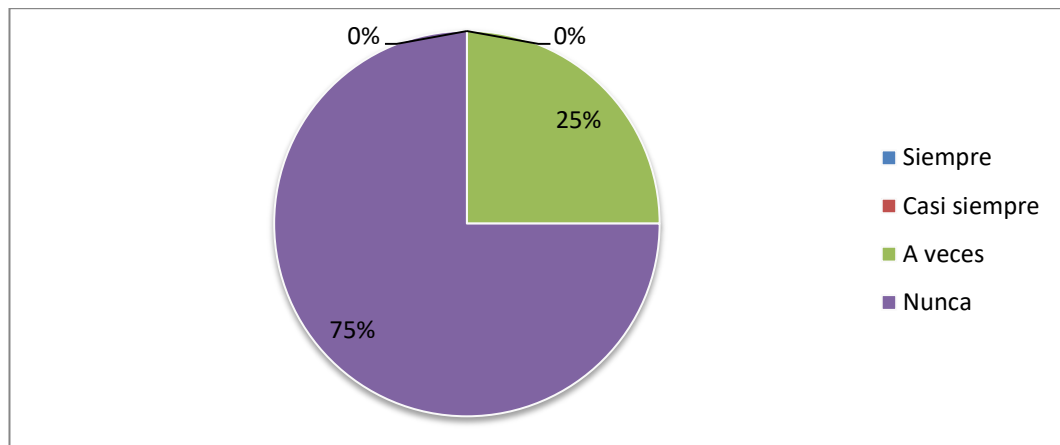
¿Tiene elaborado el material didáctico para la enseñanza – aprendizaje de la lógica matemática?

Cuadro N° 9 Material didáctico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
<b>Siempre</b>	0	0%
<b>Casi siempre</b>	0	0%
<b>Poco</b>	1	25%
<b>Nada</b>	3	75%
<b>TOTAL</b>	4	100%

Fuente: Encuesta a los Educadores Familiares de CNH Otavalo.

Gráfico N° 8 Material didáctico



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

La mayoría de las Educadoras Familiares encuestadas afirman que no tienen nada de materiales didácticos elaborados para la enseñanza – aprendizaje de la lógica matemática; mientras que la minoría manifiesta que a veces elabora. Los datos determinan que las educadoras tienen dificultad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lógica-matemática para los niños.

## Pregunta N° 9

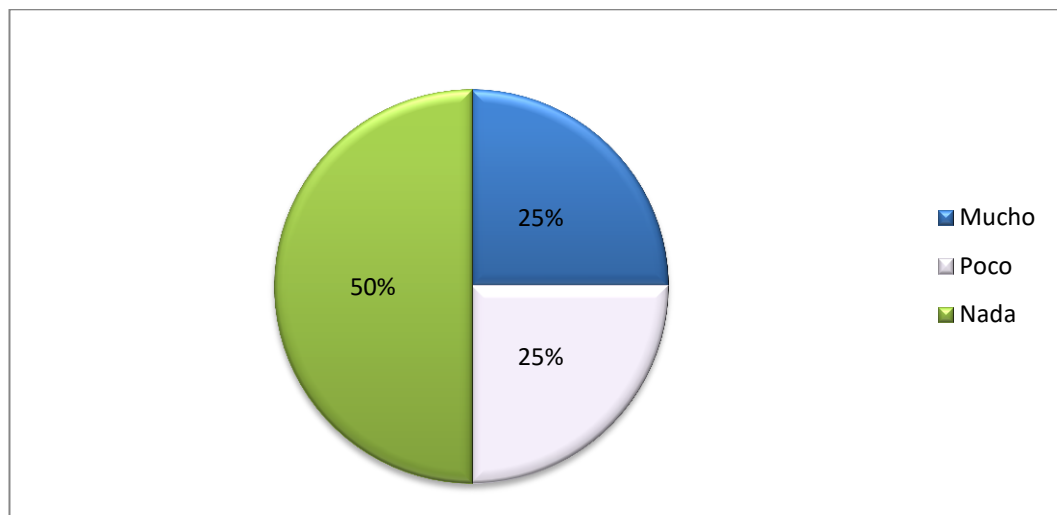
¿Los materiales de juegos tranquilos aumentarían el interés por aprender la lógica matemática de los niños?

Cuadro N° 10 Interés por aprender la lógica matemática

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mucho	1	25%
Poco	1	25%
Nada	2	50%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los Educadores Familiares de CNH Otavalo.

Gráfico N° 9 Interés por aprender la lógica matemática



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

La mitad de los encuestados manifiestan que los juegos tranquilos nada aumentarían el interés por aprender la lógica matemática; mientras que las dos cuartas partes afirman que poco y mucho simultáneamente. Los datos reflejan que las educadoras no conocen los beneficios de los juegos tranquilos como estrategia para el desarrollo lógico-matemático en los niños.

## Pregunta N° 10

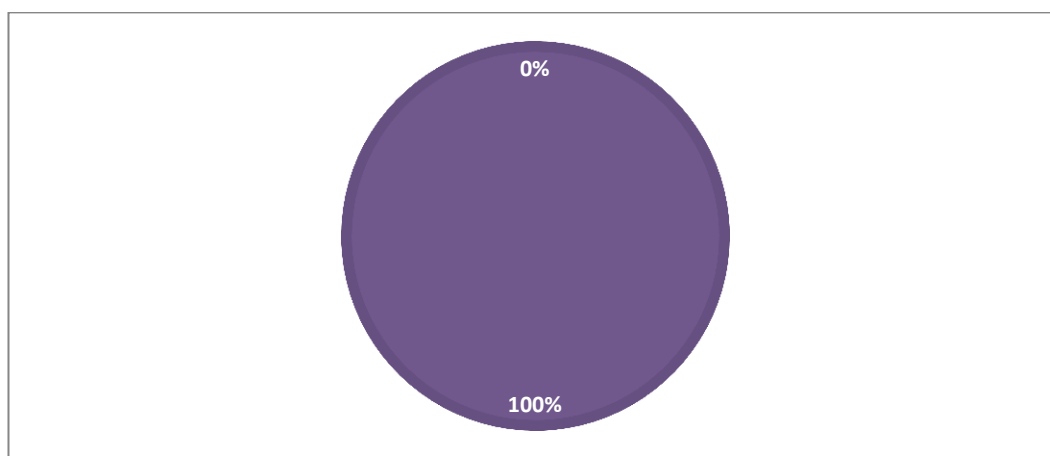
¿Considera importante la implementación de una estrategia didáctica utilizando los juegos tranquilos para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas?

Cuadro N° 11 Implementación de juegos tranquilos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
<b>Siempre</b>	4	100%
<b>Casi siempre</b>	0	0%
<b>Poco</b>	0	0%
<b>Nada</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	4	100%

Fuente: Encuesta a los Educadores Familiares de CNH Otavalo.

Gráfico N° 10 Implementación de juegos tranquilos



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

El total de las Educadores Familiares encuestados, consideran que siempre es importantes la implementación de juegos tranquilos para mejorar el aprendizaje de los niños; mientras que la otra mitad afirma que no. Los datos determinan que las educadoras desean conocer sobre los juegos tranquilos como estrategia de aprendizaje.

## 4.2. Análisis descriptivo e individual de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños.

### Observación N° 1

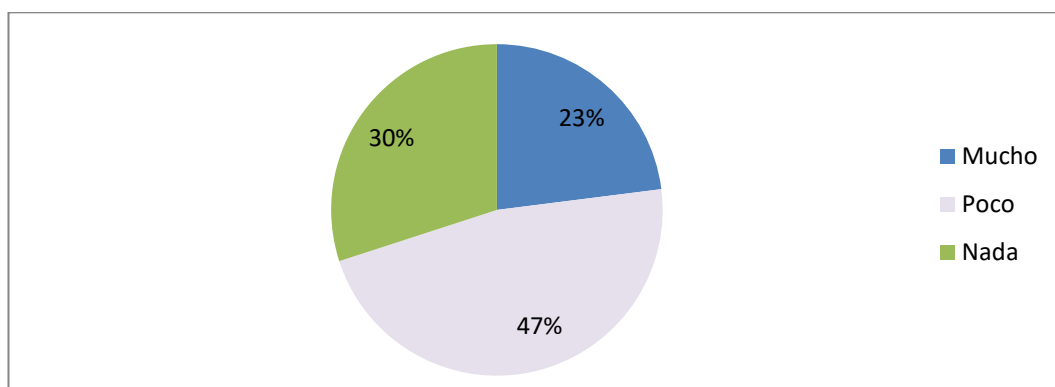
¿Demuestra interés en aprender la lógica matemática con juegos tranquilos?

Cuadro N° 12 Interés en aprender la lógica matemática

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mucho	10	23%
Poco	20	47%
Nada	13	30%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Ficha de observación a los niños de CNH.

Gráfico N° 11 Interés en aprender la lógica matemática



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

Casi la mitad de los niños observados, muestran poco interés por los aprendizajes de la lógica matemática a través de juegos tranquilos, mientras que algo más de la cuarta parte no tiene nada interés, y una cuarta parte presentaron mucho interés por aprender. Los datos reflejan que los niños no tienen costumbre en aprender mediante juegos como estrategia.

## Observación N° 2

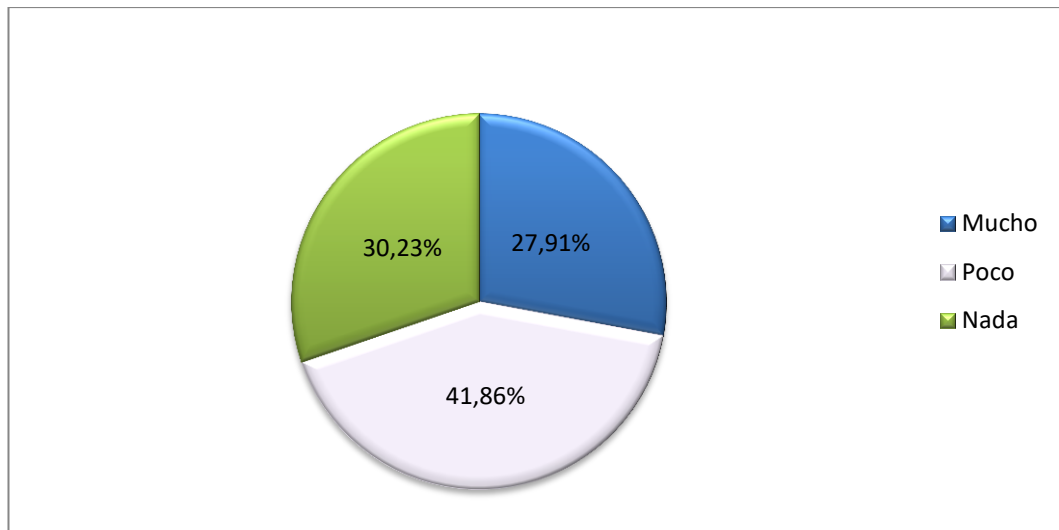
¿Expresa preferencia por los juegos tranquilos en relación a otros juegos?

Cuadro N° 13 Preferencia por los juegos tranquilos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mucho	12	28%
Poco	18	42%
Nada	13	30%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Ficha de observación a los niños de CNH.

Gráfico N° 12 Preferencia por los juegos tranquilos



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

De los 43 niños observados, casi la mitad tiene poca preferencia por los juegos tranquilos, mientras que la minoría no tiene nada de preferencia, y otro grupo si tienen mucha preferencia por los juegos tranquilos.

### Observación N° 3

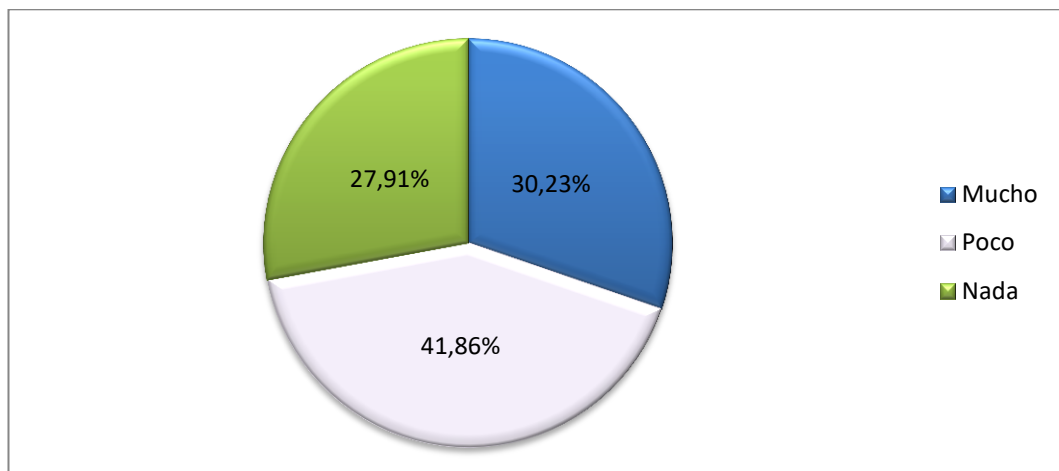
¿Juega con todos los materiales que se encuentra en los juegos tranquilos?

Cuadro N° 14 Juega con todos los materiales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mucho	13	30%
Poco	18	42%
Nada	12	28%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Ficha de observación a los niños de CNH.

Gráfico N° 13 Juega con todos los materiales



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

De los 43 niños observados, casi de la mitad juega poco con los materiales que se encuentra en los juegos tranquilos; más de la cuarta parte de niños jugaron mucho con los materiales, mientras que la minoría no juega nada con todos los materiales de los juegos tranquilos. Se determina según los datos que los niños desarrollando el interés por aprender con los juegos tranquilos.

#### Observación N° 4

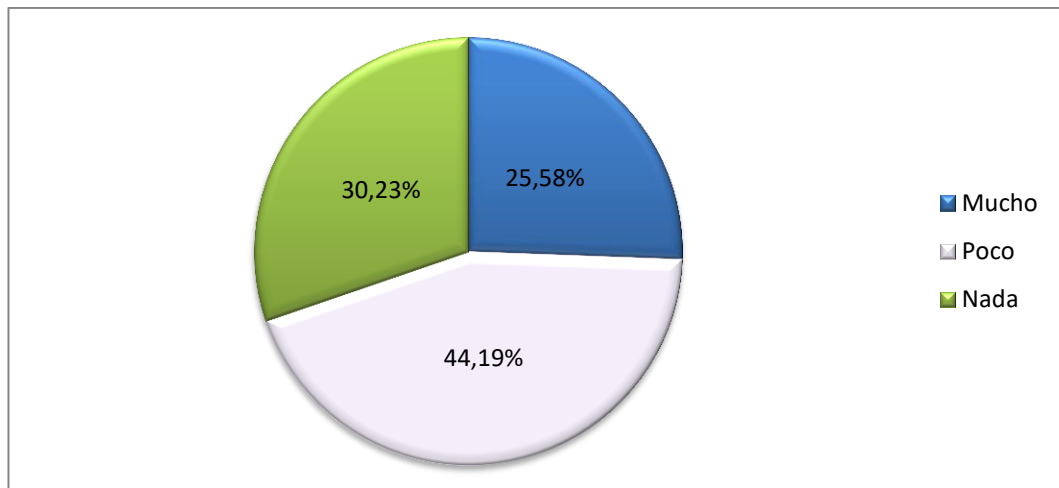
¿Utiliza adecuadamente los materiales de los juegos tranquilos para aprender la lógica matemática?

Cuadro N° 15 Utiliza adecuadamente los materiales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mucho	11	26%
Poco	19	44%
Nada	13	30%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Ficha de observación a los niños de CNH

Gráfico N° 14 Utiliza adecuadamente los materiales



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí.

#### Interpretación:

De los 43 niños observados, casi la mitad utiliza poco los materiales adecuadamente para aprender la lógica matemática; más de la cuarta parte no utilizan nada de los materiales y mientras que la minoría demuestra su utilización adecuada, Los datos reflejan que los niños no están acostumbrados a utilizar material didáctico durante los juegos que se aplica como estrategia de aprendizaje.



## Observación N° 5

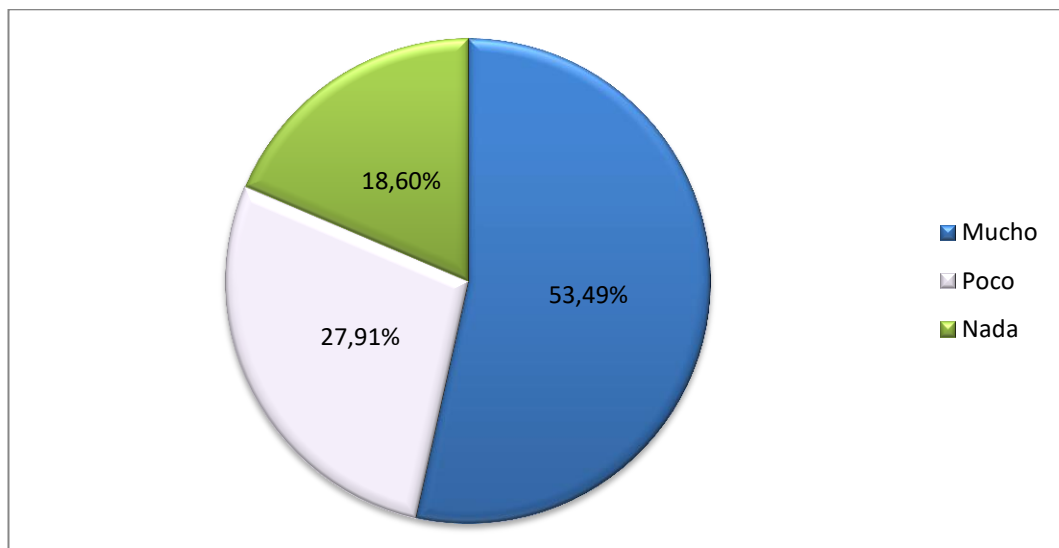
¿Da preferencia a juegos de otros rincones y no el de los juegos tranquilos durante la clase?

Cuadro N° 16 Preferencia a otros juegos durante la clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mucho	23	53%
Poco	12	28%
Nada	8	19%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Ficha de observación a los niños de CNH.

Gráfico N° 15 Preferencia a otros juegos durante la clase



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

De los 43 niños observados, más de la mitad da preferencia a otros juegos y no de los juegos tranquilos durante la clase; mientras que la minoría poco y nada. Los niños demuestran no tener costumbres en el rincón de los juegos tranquilos, más están acostumbrados a otros tipos de juegos.

## Observación N° 6

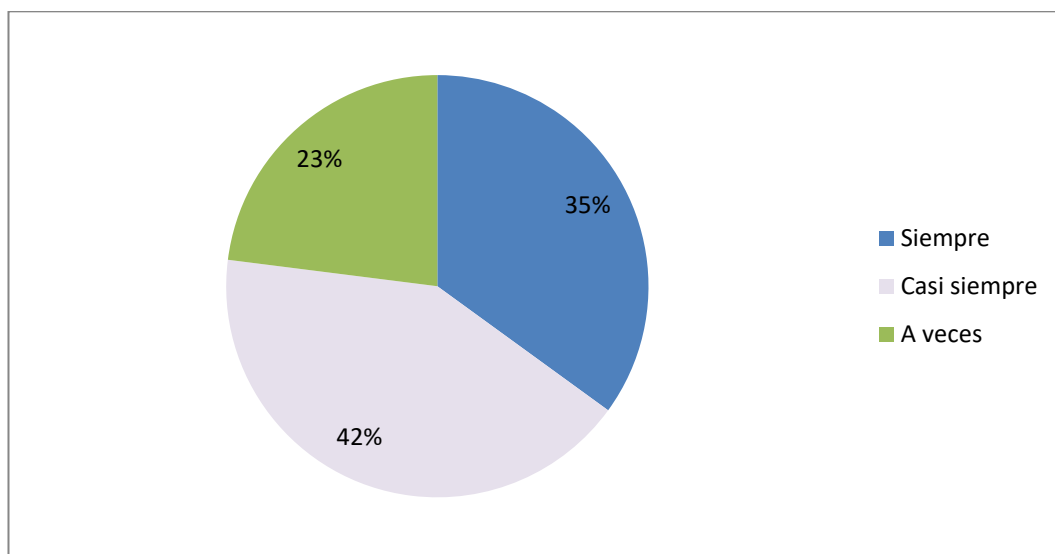
¿Hace construcciones con un modelo dado con los materiales que se encuentra en los juegos tranquilos?

Cuadro N° 17 Hace construcciones con un modelo dado

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
<b>Siempre</b>	15	35%
<b>Casi siempre</b>	18	42%
<b>A veces</b>	10	23%
<b>TOTAL</b>	43	100%

Fuente: Ficha de observación a los niños de CNH.

Gráfico N° 16 Hace construcciones con un modelo dado



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

De los 43 niños observados, casi la mitad casi siempre realiza construcciones con modelo dado; mientras que más de la cuarta parte siempre hace con un modelo dado y la minoría solo a veces. Los datos demuestran que los niños tienen interés por el material que se utiliza en los juegos tranquilos.

## Observación N° 7

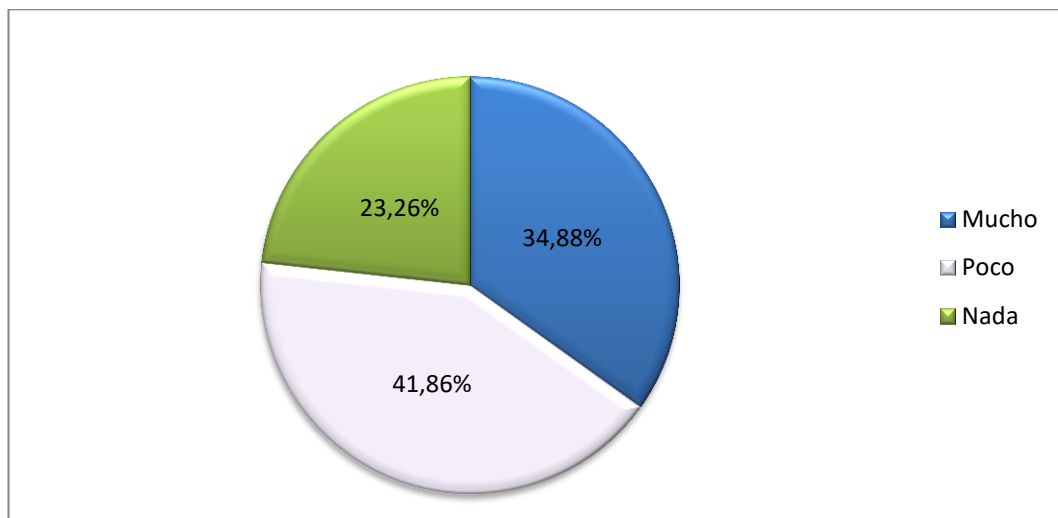
¿Disfruta y se concentra en la actividad que está ejecutando en el rincón de juegos tranquilo?

Cuadro N° 18 Utiliza los juguetes elaborados

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mucho	15	35%
Poco	18	42%
Nada	10	23%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Ficha de observación a los niños de CNH.

Gráfico N° 17 Utiliza los juguetes elaborados



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

De los 43 niños observados, más de la mitad poco o nada disfruta o se concentra en la actividad que está ejecutando en el rincón de juegos tranquilos; mientras que la minoría mucho disfruta o se concentra en la actividad que está ejecutando. Los niños demuestran falta de concentración al ejecutar los juegos tranquilos.

## Observación N° 8

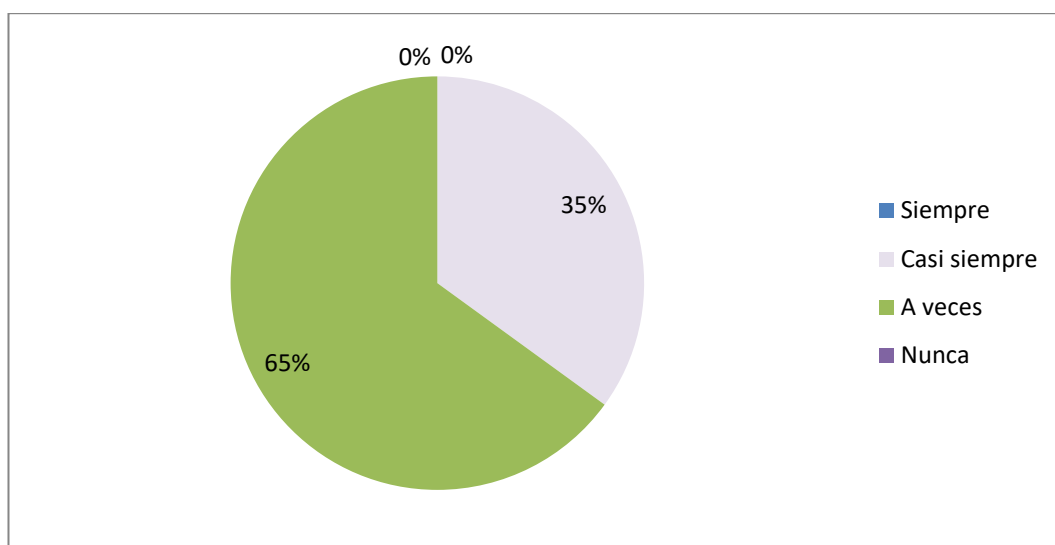
¿Imita o crea juegos con relación a la lógica matemática mediante la utilización de materiales que se encuentra en los juegos tranquilos?

Cuadro N° 19 Imita algún juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
<b>Siempre</b>	0	0%
<b>Casi siempre</b>	15	35%
<b>A veces</b>	28	65%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	43	100,00%

Fuente: Ficha de observación a los niños de CNH.

Gráfico N° 19 Imita algún juego



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

### Interpretación:

Más de la mitad de niños observados, a veces imitaron o crearon algún tipo de juegos con relación a la lógica matemática; mientras que la minoría casi siempre lo realizó. Los niños demuestran interés por los juegos tranquilos que se relacionan con la lógica matemática.

## Observación N° 9

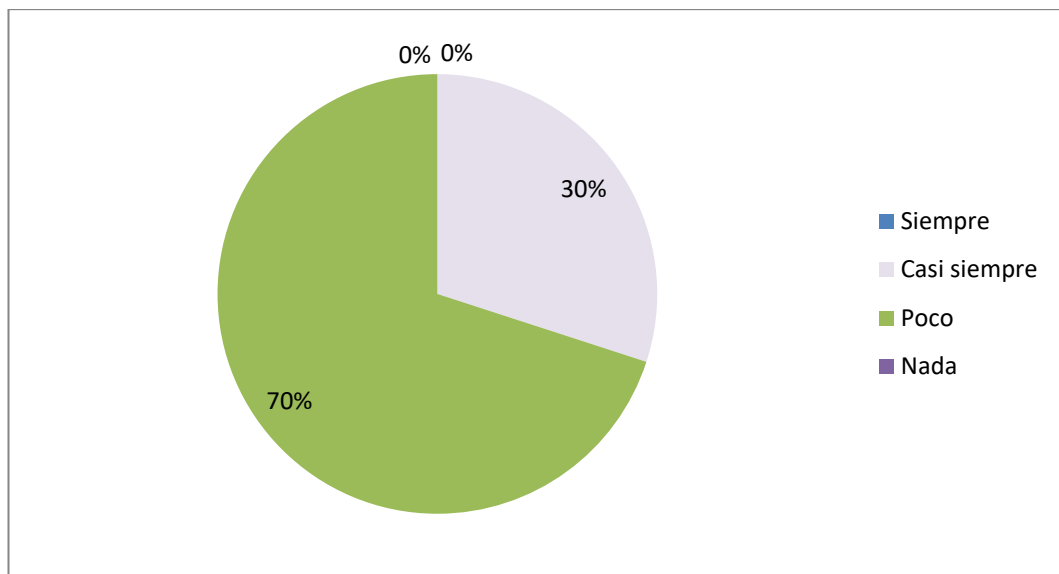
¿Agrupa y conoce los objetos por su color, forma, tamaño y textura?

Cuadro N° 20 Agrupa objetos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	13	30%
Poco	30	70%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Ficha de observación a los niños de CNH.

Gráfico N° 20 Agrupa objetos



Elaborado por: Yolanda Gualsaquí

## Interpretación

Más de la mitad de niños observados poco agruparon y demuestran conocimientos sobre los objetos por su forma, tamaño y textura; mientras que la minoría poco lo hace y conoce. Se determina que los niños tienen un déficit en el desarrollo lógico matemático.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

Una vez analizados los datos estadísticos que se obtuvieron en las encuestas aplicadas a las Educadoras Familiares y la ficha de observación aplicada a los niños y niñas de la modalidad CNH, se pudo establecer lo que se detalla a continuación:

- Se concluye que las docentes no utilizan los juegos tranquilos para el desarrollo de la lógico matemática en los niños de 3 a 4 años de edad.
- Se concluye que los niños tienen dificultades de: armar, contar, relacionar objetos, debido a un déficit en el desarrollo lógico matemático.
- Se concluye que es necesario dotar a las docentes de una guía metodológica que ayude a los niños a desarrollar la lógica matemática en su proceso integral.

#### **5.2. Recomendaciones**

En vista de lo mencionado con anterioridad, se pueden establecer las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda a las docentes capacitarse sobre las estrategias de los juegos tranquilos para aplicar en el proceso de enseñanza de la lógica matemática en los niños de 3 a 4 años de edad.

- Se recomienda a las docentes utilizar los juegos tranquilos para despertar el interés y agrado por aprender la lógica matemática en los niños de 3 a 4 años de edad, para que no tengan dificultad en armar, contar, relacionar objetos.
- Se hace necesario diseñar un manual de juegos tranquilos para el desarrollo de la lógica matemática, lo cual servirá de guía tanto a los Educadores Familiares como a los padres de familia para un mejor aprovechamiento de estas manifestaciones lúdicas en la formación de los niños.

### **5.3. Respuestas a las preguntas directrices**

- **¿Para qué diagnosticar que tipos de juegos utilizan los docentes en el desarrollo de la lógica matemática de los niños?**

El diagnóstico permite interpretar los datos obtenidos, y la totalidad de los docentes, utilizan más juegos recreativos espontáneos y desconocen los juegos tranquilos. Los datos obtenidos señalan que la mitad de los encuestados especulan que los juegos tranquilos no aportan nada en el aprendizaje lógico matemático que desarrolle todas las áreas de aprendizaje.

- **¿Cuál es el nivel lógico matemático de los niños de 3 a 4 años?**

De acuerdo con los datos obtenidos de la ficha de observación en los niños prefieren observar programas televisivos antes que jugar, determinándose dificultades al momento de armar, contar, relacionar objetos, presentando un bajo nivel de desarrollo lógico matemático.

- **¿De qué manera se elabora un compendio de juegos tranquilos para potenciar el desarrollo lógico matemático en los niños de 3 a 4 años?**

Los datos señalan que la totalidad de educadores, necesitan conocer un compendio de Juegos tranquilos de su localidad enfocados a desarrollar la lógica-matemática en los niños. Ellos pueden participar en la elaboración de un compendio de juegos tranquilos que potencien el desarrollo lógico matemático en los niños, este documento se lo realizó en base a consultas bibliográficas, internet, consulta a expertos.

- **¿Qué beneficios tendría la socialización del compendio de juegos tranquilos para potenciar el desarrollo lógico matemático en los niños de 3 a 4 años?**

Sobre los beneficios que tiene la socialización a los educadores del compendio de Juegos tranquilos de su localidad enfocados a desarrollar la lógica-matemática en los niños, es garantizar que los talleres o juegos que tiene este documento sean ejecutados correctamente para obtener un aprendizaje correcto en el desarrollo lógico matemático en los niños de 3 a 4 años.



## **CAPÍTULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1. Título de la propuesta**

“WAWAKUNAKA PUKLLASHPAMI YACHAKUN”

GUIA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS CREATIVAS PARA FACILITAR LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA LÓGICA MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD

#### **6.2. Justificación**

De acuerdo a la investigación existe un déficit en los niños para desarrollar el pensamiento lógico matemático, porque los educadores familiares utilizan juegos muy rutinarios, carecen de estrategias claras que les permita aprovechar eficientemente los recursos y espacios con los que cuentan para trabajar con sus niños y estimular el pensamiento lógico matemático.

Al proponer alternativas de solución como estrategia metodológica creativa se pretende dar mayor fuerza a la metodología que utiliza los educadores familiares CNH, en cuanto al proceso para alcanzar el pensamiento lógico matemático en los niños. Y reafirmar que sus actividades pedagógicas sean más dinámicas relacionadas con coordinación, lateralidad, pensamiento lógico, equilibrio, ubicación espacial esquema corporal, áreas necesarias para alcanzar el pensamiento lógico que se realizaran a través de los juegos tranquilos que motive a los niños a participar en la mayoría de actividades

ejecutadas por los educadores familiares con gusto y su aprendizaje sea más significativos.

Es una propuesta muy motivadora fácil de aplicar y poner en práctica; porque contribuirá al desarrollo integral del niño que permitirá mejorar la calidad de su aprendizaje y alcanzar poner en práctica el pensamiento lógico.

La propuesta fue elaborada para dar un realce al valor pedagógico mediante la utilización de juegos tranquilos, que permite desarrollar el área cognitiva para dirigir el aprendizaje del estudiante.

Por otro lado se podrá compartir y poner en consideración algunas de las prácticas que son parte de la cultura indígena Otavaleña que acompañan el crecimiento de nuestros hijos, juegos que en algunas ocasiones son parte de algunas fiestas o que aparecían esporádicamente en épocas o meses en especial.

### **6.3. Fundamentación**

A través de la historia el concepto y el valor de la lúdica ancestral ha evolucionado y su realidad, y así encontramos que en las distintas culturas y pueblos se practican juegos tranquilos que con más o menos similitudes y diferencias, han logrado entretener a generaciones de niños y niñas, transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, siempre manteniendo su esencia ancestral. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería.

Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. Incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad.

El pueblo ecuatoriano posee una riqueza incalculable en tradiciones y costumbres entre las que se hallan los juegos tranquilos con una amplia gama de variedad e ingenio; sin embargo, las características de la vida moderna, van alejando cada vez más a los niños y las familias de la sana práctica y estimulación de los juegos, sean tranquilos o no.

El ritmo acelerado de la vida actual deja, en realidad poco espacio para el juego y es lamentable reconocer que la vida de los niños y niñas de esta época, transcurre con muy poco o ningún espacio para el juego.

La importancia de los juegos tranquilos es de realizar actividades de razonamiento durante la primera infancia es importante aprender a ser lógico (Nuñez y Bryant, 2005), en este sentido el niño que reconozca reglas lógicas puede entender y realizar adecuadamente tareas matemáticas diversas (a su nivel).

#### **6.4. Objetivos de la propuesta**

##### **6.4.1. Objetivo general**

Diseñar una guía de estrategias metodológicas creativas para facilitar la enseñanza-aprendizaje de la lógica matemática en los niños de 3 a 4 años de edad.

##### **6.4.2. Objetivos específicos**

- Seleccionar los juegos tranquilos que desarrollan el proceso mental de los niños mediante estrategia metodológica creativa.
- Contribuir con la guía de estrategias metodológicas para el desarrollo de la lógica matemática en los niños de 3 a 4 años de edad.

## **6.5. Ubicación sectorial y física**

**País:** Ecuador

**Provincia:** Imbabura

**Cantón:** Otavalo

**Beneficiarios:** docentes educadoras, niños y niñas del CNH

## **6.6. Desarrollo de la propuesta**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**GUÍA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS CREATIVAS  
PARA FACILITAR LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA  
LÓGICA MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE TRES A  
CUATRO AÑOS DE EDAD.**

**Autora:** Yolanda Gualsaquí

**IBARRA 2016**



## Juego Tranquilo N° 1

**Tema:** Muyuta akllay tarpunkapa (Clasificación de las semillas para sembrar).

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Despertar el interés a la clasificación según el color.

Recursos:

- Variedad de semillas de la zona para la siembra.
- Una sábana blanca.
- Cubeta de huevo vacío
- Picadillo de papel brillante.



### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. Agrupar cinco integrantes en cada grupo.
2. Ubicar en forma circular.
3. Tender una sábana blanca en el piso para que los niños se ubique a su alrededor y puedan escoger las semillas.
4. La o el educador dice “sembradores de la tierra escoger las semillas de colores hermosos, los más grandes.”

5. El o la educadora verificara cuál de los grupos término más rápido y bien clasificado. Y dice" A sembrar".
6. Entregar cubeta de huevo vacío que servirá como base para la siembra y los picadillos de papel brillante para cubrir la semilla.
7. El juego finaliza cuando la o el educador dice:" se terminó la siembra".
8. Los equipos que pierdan pagaran una penitencia de poca dificultad y muy divertida: como de bailar, cantar, u otros que puedan realizar los niños.
9. Si los grupos quieren seguir jugando dejarlo libremente con la previa observación del o la educadoraPara esta actividad también se puede hacer con materiales reciclable ejemplo: botellas del mismo color, tapas de botellas, hojas secas, etc.

### Importancia

A medida que los niños aprenden a describir sus propias decisiones en cuanto a la clasificación se dan cuenta que hay muchas formas de correctas para resolver un problema.

Los niños aprenden a observar atentamente los objetos y aprenden el vocabulario que se necesita para describirlos, usan sus sentidos para explorar las características o atributos de los objetos.

**Evaluación:** Agrupa las semillas de acuerdo al color.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro

## Juego Tranquilo N° 2

**Tema:** Cada juguete en su cesto.

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Desarrollar los procesos cognitivos básicos como son la percepción (colores), la atención y memoria.

**Recursos:**

- Juguetes de diferentes colores y formas.
- Cestos.
- Mesa o espacio del área de juegos del aula.



### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. El juego consiste en realizar series con los diferentes juguetes.
2. Para ello, entregamos a los niños y niñas que clasifiquen por forma y color los juguetes.
3. Los juguetes deberán estar colocadas en la mesa.



4. Escoger las que tenga relación con las figuras del canasto y colocar el en cada sesto de acuerdo a su orden.
  
5. Otro modo de hacer que el niño se inicie en esta actividad es pedirle que, por ejemplo, coja todas las frutas que le gusta y colocar en el cesto que ya tiene esa fruta.

Es un juego educativo que nuestros hijos pueden hacer . Se trata de un juego manipulativo que contribuye a afianzar el desarrollo de las nociones espaciales y la diferenciación de formas y colores.

Permite introducir a los niños, en sus primeros aprendizajes matemáticos, contar, sumar, restar, clasificar, agrupar.

<http://www.mamapsicologainfantil.com/activity-figures-un-juego-para-aprender/>

**Evaluación:** Ubica los juguetes en su lugar.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro

## Juego Tranquilo N° 3

**Tema:** Los globos azules.

**Niños:** 3 a 4 años

**Ámbito:** Lógico matemática

**Objetivo:** Identificar el color azul mediante la observación y manipulación de objetos del entorno.

**Recursos:**

- Globos azules
- los objetos que se encuentra en el aula.



<https://www.google.com.ec/>

### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

Vamos a jugar identificando uno de los atributos principales de los objetos, su color, reforzando el conocimiento de un color primario: azul.

1. Nos asomamos al exterior para comprobar de qué color es el cielo y vemos que es azul como los globos que hay en el aula.

2. Uno a uno hinchamos los globos y se los entregamos a los niños, mientras, repasamos, entre todos, los objetos azules que hay dentro del área de juegos tranquilos.
3. Con el globo azul en las manos, jugamos y comprobamos todo lo que se puede hacer con él.
4. Luego utilizamos el globo azul para indicar objetos azules que hemos descubierto en la clase, al tiempo que los niños nos dicen; es azul como mi globo.

Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:

**Evaluación:** Reconoce los colores.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro

## Juego Tranquilo N° 4

**Tema:** Mis peces en la paleta.

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Adquirir nociones de cantidad desarrollando habilidades cognitivas que permita solucionar problemas sencillos.

### Recursos:

- Un palo no tan grande ni grueso,
- lana o piola
- un pedazo de imán
- 5 pinzas de color amarillo
- 3 azules y 1 rojo
- 3 paletas que contenga el color de las pinzas y uno de diferente color



<https://www.google.com.ec/>

### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. Los participantes deben llevar elaborado un anzuelo elaborado en un palo no tan grande ni grueso, en la punta de la lana o piola

pegar un pedazo de imán a continuación amarrar al palo ; además, 5 pinzas de color amarillo, 3 azules y 1 rojo, 3 paletas que contenga el color de las pinzas y uno de diferente color.

2. Solicitamos a los participantes sentarse en forma circular, colocar sus respectivos materiales al frente.
3. La o el educador dice: “señores pescadores entrar al agua y pescar muchos peces, luego prensarle en las paletas según los colores.
4. La o el educador hace una pregunta ¿Cuál paleta tiene muchos peces y cual de ella tiene pocos peces?
5. Esperar la respuesta de cada niño niña.

**Variante:** También pueden jugar colocando dentro de un cajo decorado como si fuera una pecera.

**Evaluación:** Distingue entre mucho, poco; uno, ninguno.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro

## Juego Tranquilo N° 5

**Tema:** El collar de mi mamá.

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Adquirir nociones de cantidad para ensartar cuentas en orificios pequeños.

**Recursos:**

- Pepas de eucalipto
- una piola o lana
- sorbete
- una tijera



### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. Solicitar a los niños sentarse cómodamente en el piso.
2. La o el educador hace la entrega de una piola, pepas de eucaliptos tiernos, sorbetes cortadas.

3. La o el educador indica a los niños y niñas cómo hacer el orificio de las pepas para poder ensarta.
4. La o el educador dice “niños imaginemos el collar de mamá y realicemos”
5. Esperar que presente los modelos que sea creado cada uno de ellos.
6. Felicitarlos por su esfuerzo.

**Variante:** Se puede realizar la misma actividad con las tapas de botella.

**Evaluación:** Ensarta objetos con orificios pequeños.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro

## Juego Tranquilo N° 6

**Tema:** ¿Adivina quién es?

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Desarrollar la memoria para recordar y contrastar imágenes.

**Recursos:** Tarjetas ilustradas con diferentes animales doméstico.



<https://www.google.com.ec/>

### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. Solicitar a los niños sentarse en el piso.
2. Presentarlas tarjetas y pedir que observen detenidamente.
3. La o el educador dice: “que animales nos han venido a visitar hoy día.”
4. Los niños dicen el nombre los animales.
5. A continuación la o el educador solicita a un niño agarra una tarjeta de manera que los demás no vea, luego él debe realizar el sonido y los movimientos del animal que está en la tarjeta que agarró.
6. Los demás niños deben adivinar de que animal se trata.
7. La o el maestro da a conocer que beneficios ofrece estos animales.

**Variante:** Se puede realizar con el sonido de los medios de transporte.

**Evaluación:** Recuerda los nombres y los beneficios de los animales

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro



## Juego Tranquilo N° 7

**Tema:** Mi familia.

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Favorecer el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando a la imaginación, creación, ejercitando la manipulación y construcción.

**Recursos:** Fotografía familiar, cartón.



### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. Solicitar a los padres de familia traer dos fotografías familiar, uno que sirva de imagen; cartón tamaño lamina A4 debidamente cortadas en seis pedazos, forma vertical y horizontal para que sea más resistente para elaborar el rompecabezas con la fotografía.
2. La o los educadores debe presentar una fotografía completa sin cortar para que tenga idea que rompecabezas se va armar decir “niños cada uno tenemos una foto de nuestra familia, vamos armar este rompecabezas a ver si también tenemos aquí”.
3. Felicitarlo por sus esfuerzos.
4. La o el educador “pregunta a quien tenemos en el rompecabezas”.
5. Cada niño o niña describirá la fotografía.

**Evaluación:** Une correctamente las piezas.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro

## Juego Tranquilo N° 8

**Tema:** Mis cubos mágicos.

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Facilitar la adquisición de habilidades, aptitudes y destrezas, para armar.

**Recursos:**

- Cartón de zapato
- pintura
- pincel



### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. Pedir a los padres de familia un cajón de manteca vegetal o de zapato, todos del mismo tamaño para pintar; en este caso se utilizara los colores primarios.

2. La o los educadores deben pintar junto con los niños los colores designados.
3. Una vez que se tenga pintado los cubos, la maestra da a conocer que se va a realizar con los cubos: dice “niños en este días vamos a construir una casa muy grande del color de la bandera de nuestro país con los cubos que tenemos en nuestra manos quieren hacer”.
4. Todos a trabajar vamos a colocar uno sobre otro hasta que terminen todos.
5. Felicitar por el esfuerzo que han hecho.

**Evaluación:** Apila los cubos según los colores.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro

## Juego Tranquilo N° 9

**Tema:** La tienda de mi abuelita.

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Adquirir nociones de cantidad desarrollando su imaginación.

**Recursos:** Sabana, semillas, mesas, arena, tierra, botellas desechables, fundas vacías de chitos, caramelos, flores, hierbas, etc.



### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. Los niños se organizan de forma espontánea entre: quien vende y quien compra.
2. Para representar el dinero y comprar, fabrican sus propios billetes con papel reciclado.
3. Se establece un tiempo para que busquen materiales y objetos del medio como: semillas, juguetes, botellas desechables, fundas vacías, flores, hierbas, etc., para que puedan vender en la tienda.
4. El uso de la balanza improvisada es muy común en este juego, para medir el peso.
5. La maestra se convierte en la abuelita y los niños compran la cantidad de alimentos que ellos deseen.

**Evaluación:** Utiliza cantidades.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro

## Juego tranquilo N° 10

**Tema:** Mi camino de figuras geométricas.

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Interpretar y explicar la realidad, estableciendo relaciones lógicas matemáticas.

**Recursos:** CD, cajas de jarabe o aretes.



### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. La o el educador debe utilizar cd's reciclados como la figura de círculo, las cajas de aretes o jarabe como cuadrados.
2. La o el educador dibujan un camino en el piso con taípe.
3. Cuando esté listo el camino la o el educador dice "niñas y niños vamos a crear nuestro propio camino, observen cómo podemos hacer". Se puede colocar en primer lugar la figura que más les guste y luego el otro.
4. Felicitarle por su esfuerzo.
5. Por el momento se utilizar las dos figuras.

**Evaluación:** Comprender y organiza según el patrón los objetos.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro

## Juego tranquilo N° 11

**Tema:** Las hojas de verano en mi tren de figuras.

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto.

**Recursos:** Hojas secas y tiernas.



### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. La o el educador presenta las hojas secas pequeñas y las verdes grandes en un cartón.
2. Colocamos sobre la mesa las dos variedades de hojas.
3. La o el educador trabaja la actividad de secuencia junto con ellos presentando un ejemplo.
4. La o el educador dice: “vamos a jugar” y pregunta ¿Qué quieren poner primero, la hoja seca grande o la hoja verde pequeña? Los niños escogen cual va primero.
5. Felicitarle por su esfuerzo.
6. Por el momento los dos objetos.

**Evaluación:** Comprender y organiza secuencia de los objetos.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro

## Juego tranquilo N° 12

**Tema:** Las semillas de maíz tostada.

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Desarrollar habilidades cognitivas que permita contar oralmente los números de 1 al 5.

**Recursos:** Semilla de maíz tostada, tapas de botella.



### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. La o el educador debe tostar el maíz de un solo lado hasta que se haga de color negro, puede ser en un tiesto palia.
2. Las niñas y los niños se sientan en forma circular en el piso.
3. La niña o niño debe tener cinco semillas tostadas.
4. Cada niña o niño debe lanzar al centro del círculo las semillas tostadas.
5. Una vez que lanzaron se puede ver a qué lado caen las semillas, al negro o al amarillo; si cae al lado negro es un punto a favor. Lo que representa los puntos son las tapas de botella.
6. Debe terminar lanzando toda la semilla.
7. El ganador debe ser quien obtuvo los cinco puntos.
8. Felicitarle por su esfuerzo.

**Evaluación:** Cuenta oralmente los números según el objeto.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro

## Juego tranquilo N° 13

**Tema:** La taza decorada.

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Desarrollar habilidades cognitivas, clasificando según su tamaño.

**Recursos:** Tazas plásticas de colores, pinzas de colores grandes y pequeños.



[www.google.com.ec/](http://www.google.com.ec/)

### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. Las niñas y los niños se sientan libremente en el piso del aula.
2. Cada participante debe tener dos tazas de plástico, una grande y una pequeña y de la misma manera las pinzas.
3. El juego consiste en que los niños deben agarrar con la pinza en la boca de la taza de acuerdo a su tamaño.
4. El ganador debe ser quien termine agarrando y colocando de acuerdo a su tamaño todas las pinzas.
5. Felicitarle por su esfuerzo.

**Evaluación:** Clasifica el objeto de acuerdo a su tamaño.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro



## Juego tranquilo N° 14

**Tema:** La pelota de mano.

**Niños:** 3 a 4 años.

**Ámbito:** Lógico matemática.

**Objetivo:** Desarrolla la concentración y atención de los niños y niñas.

**Recursos:** La bola de ensartar, botella desechable y una cuchara de palo.



### IMASHINA KALLARINA: PROCESO

1. Los participantes deben cogerse en pareja.
2. Las niñas y los niños se sientan libremente en el piso del aula.
3. Cada participante debe tener dos botellas desechables del mismo tamaño. El juego consiste en que los niños deben agarrar la pelota y lanzar hacia adelante con una precisión para que pueda derivar.
4. Felicitarle por su esfuerzo.

**Evaluación:** Precisión en lanzar la pelota.

Indicador	No lo consigue	En proceso	Domina el logro

## **6.7. Impactos**

### **6.7.1. Impacto educativo**

Este trabajo tiene aportes valiosos en ámbito educativo ya que su propuesta está implicada en favorecer, reforzar y estimular el proceso de aprendizaje pre-matemático y el desarrollo pensamiento lógico matemático en los niños de una manera activa y divertida que a la vez ponga en práctica el valor y el rescate de juegos tranquilos del cantón Otavalo.

El juego es una condición innata de los niños por eso existe una predisposición de participar en las actividades lúdicas que proponga la maestra o que simplemente observe y quiera participar de forma natural, es esta condición la que se pretende a provechar a la vez que se educa a los niños culturalmente para que no olviden los juegos tranquilos y también puedan enseñárselos a sus hijos logrando así que los juegos se sigan existiendo.

### **6.7.2. Impacto social**

Se rescata las prácticas ancestrales de los juegos tranquilos del cantón Otavalo que potencien la diversión la reflexión de los niños.

Los juegos recopilados serán escogidos o adaptados para desarrollar el pensamiento lógico matemático, de esta manera se hará conocer parte de la cultura indígena Otavaleña por la implicación de los juegos y su relación con prácticas cotidianas como la cocina, la siembra o creencias que se relacionan directamente con los juegos, de igual forma están relacionados con la época en la que aparecen que han algunos de los casos vienen al mismo tiempo que las festividades en donde se recrea a los niños como parte de la festividad.

Por otro lado se podrá motivar a los padres de familia y educadoras del sector para que valoren las costumbres de nuestro pueblo y enseñen a los niños a respetar y practicar estos juegos.

### **6.7.3. Impacto cultural**

Una de las realidades de nuestro pueblo es que la globalización ha alienado nuestra cultura, en la actualidad los jóvenes no quieren utilizar la vestimenta tradicional ni utilizar nuestra lengua nativa lo cual evidencia que los aprendizajes en la infancia sobre nuestras raíces no está bien afianzada partiendo desde el detalle más simple que es practicar los jugos tranquilos que han sido reemplazados por juguetes de plástico o por la televisión y la computadora.

Es por esto que se convierte en una tarea urgente la participación de las docentes para formar y recuperar el valor por nuestra cultura desde edades tempranas.

La propuesta busca rescatar el amor y respeto por nuestras prácticas milenarias empezando desde los juegos tranquilos para que más adelante nuestros niños puedan sembrar este valor a sus hijos y de esta manera recuperar nuestra memoria ancestral.

### **6.8. Difusión**

La propuesta será socializada con las educadoras familiares y con los padres de familia para el rescate de los juegos autóctonos de nuestra zona, y también en las actividades grupales con las familias y las visitas a los hogares, esto para dar a conocer el aporte pedagógico y cultural de la propuesta e invitar a que se sigan practicando.

## BIBLIOGRAFÍA

ASAMBLEA NACIONAL, (2008). Código de la Niñez y Adolescencia.  
Quito Ecuador

ASAMBLEA NACIONAL, (2008). La Constitución de la República del  
Ecuador de 2008. Quito Ecuador

ASAMBLEA NACIONAL, (2008). Ley Orgánica de Educación Intercultural  
y Bilingüe. Quito Ecuador

BELLOTA Gatica, 2014, <http://es.slideshare.net/BellotaGatica/etapas-de-la-lectura-y-escritura>

BASTET. (2014). Jugar para Trabajar. Centro de Atenciones. Recuperado  
en: <https://centrodeatencionbastet.wordpress.com>

BERTRAND Russell, (2005). El pensamiento matemático en los niños.  
Visor. Madrid

Buenas Tareas, (2012) en el artículo Juegos Tranquilos, recuperado en  
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Juegos-Tranquilos/5657504.html>

Código de la Niñez y Adolescencia <http://adolescencia32.blogspot.com/2013/07/codigo-de-la-ninez-y-adolescencia.html>

Constitución de la República del Ecuador de 2008:  
([http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion\\_de\\_bosillo.pdf](http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bosillo.pdf))

Cosas de la Infancia, (2015), en el artículo estrategias del aprendizaje lógico-matemático en niños, recuperado en: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-etapa15.htm>

DEDSY Y ROSA., (2001). El niño, las matemáticas y la realidad. México. Trillas.

DIENES, (2000). Enseñanza de la matemática. Barcelona. Teide

DOMÍNGUEZ, M. & Franklin Martínez. (2001) Principales modelos pedagógicos de la educación preescolar .Ed. Pueblo y educación, C. Habana.

ESPINOZA I. (2003). Filosofía de la Educación, Segunda Edición. Ediciones CEAC, S.A.

FERNÁNDEZ Bravo, J. A. (2004): Iniciación a las Matemáticas. Nueve cuadernos de trabajo para el alumno de Educación Infantil (3-6 años) Libro del Profesor. Oxford University Press. Oxford Educación. Madrid

FERNÁNDEZ, Bravo, J.A. (2005): Lógica, pensamiento y lenguaje: El ratón Dindandón. Obra de teatro, explicación científica y trabajo didáctico. Oxford University. Press. Oxford Educación. Madrid

FERNÁNDEZ, Bravo, J.A., 2003, <http://matemtica-pensamiento-educacion.blogspot.com/2011/03/caracteristicas-delpensamiento-logico.html>

FERNÁNDEZ & Sánchez, (2007). Actividades lúdicas en el Área Lógico-Matemática (0-6 años). En GERVILLA, A. Educación Infantil: Metodología Lúdica. Málaga. Educación Infantil y Formación Educadores. Universidades de Andalucía

GUTIÉRREZ, R., (2014), Importancia del juego en rincones. Nivel Inicial, Tercera Edición.

KATHERIN, (2015). Áreas de juegos tranquilos. Recuperado en: [http://nuestraareadepreescolar.blogspot.com/2010/06/area-de-juegos-tranquilos\\_06.html](http://nuestraareadepreescolar.blogspot.com/2010/06/area-de-juegos-tranquilos_06.html)

LAHORA, C. (2006): <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>).

LAZARUS, (2000). La comprensión del número. Paidós. Barcelona

Ley Orgánica de Educación Intercultural y Bilingüe: ([https://es.wikisource.org/wiki/Ley\\_Org%C3%A1nica\\_de\\_Educaci%C3%B3n\\_Intercultural\\_de\\_Ecuador](https://es.wikisource.org/wiki/Ley_Org%C3%A1nica_de_Educaci%C3%B3n_Intercultural_de_Ecuador))

MAX SCHELER, (2011) en su texto Axiología de los Valores

OPPONHEIM, J., F., (2005), en el trabajo de los juegos infantiles, Ed. Martínez Roca. Barcelona.

ORTIZ M.R., (2004), Manual de dificultades del aprendizaje, Pirámide. Madrid – España.

Revista mis Chiquitos:  
<http://mischiquitosaprendiendolasbocales.blogspot.com/2010/06/area-de-dramatizacion.html>

SANTOS, Rosario (2006). Educación Prospectiva. Manual de psicología pedagógica. México, Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

TOLA, Betty,(2015). Modulo Descubriendo el cerebro del niño.

Programa Formacion Continua.

TUSTÓN, Sonia, (2012), en su trabajo de Técnicas Lúdicas y la incidencia en el aprendizaje. Universidad Técnica de Ambato. Centro de Estudios de Post-Grado. Ambato Ecuador.

VANCLEAVE, Janice, (2001): Ven, juega y descubre las matemáticas: actividades fáciles para niños pequeños. Editorial LIMUSA

VANESSA, (2009), en el trabajo el Desarrollo del pensamiento Lógico-matemático. Universidad de Cuenca.

VARA, Estela, (2014). La Lógica Matemática en Educación Infantil. Universidad de Valladolid. España

# **ANEXOS**



## Anexo N° 1 Árbol de problemas

### EFFECTOS

Niños con dificultades en la concentración y razonamiento

Niños con dificultades al contar e identificar unidades

Niños sin interés por aprender y un pensamiento lógico limitado.

### PROBLEMA

Dificultad en el desarrollo lógico matemático de los niños de 3 a 4 años de edad de los CNH del cantón Otavalo.

### CAUSAS:

Docentes que no utilizan estrategias adecuadas para el desarrollo lógico matemático

Docentes rutinarios tradicionalistas

Docentes que no utilizan materiales adecuados para el desarrollo lógico-matemático

## Anexo N° 2 Matriz de coherencia

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>
<p>¿Cómo influyen los juegos tranquilos en el desarrollo Lógico Matemático en los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos CNH?</p>	<p>Determinar la incidencia de los juegos tranquilos en el desarrollo lógico matemático de los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos CNH, del cantón Otavalo durante el año lectivo 2014-2015.</p>
<b>INTERROGANTES</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
<p>¿Para qué diagnosticar que tipos de juegos utilizan los docentes en el desarrollo de la lógica matemática de los niños?</p>	<p>Diagnosticar que juegos utilizan los educadores en el desarrollo lógico matemático de los niños de 3 a 4 años de edad.</p>
<p>¿Cuál es el nivel lógico matemático de los niños de 3 a 4 años?</p>	<p>Identificar el nivel lógico-matemático en los niños de 3 a 4 años.</p>
<p>¿Qué beneficios tendría la socialización del compendio de juegos tranquilos para potenciar el desarrollo lógico matemático en los niños de 3 a 4 años?</p>	<p>Elaborar una guía con estrategias metodológicas con actividades de juegos tranquilos para fortalecer el desarrollo lógico-matemático.</p>

### Anexo N° 3 Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
Los juegos tranquilos, es una estrategia que influye positivamente en el desarrollo social y cognitivo del niño. En cuanto a lo primero, el niño puede desarrollar motivaciones, intereses o hábitos para concentrarse y disfrutar de actividades tranquilas en que predomina el empleo de material para la representación y / o simbólico.	JUEGOS TRANQUILOS	Importancia de Juegos Tranquilos	Desarrollo de la inteligencia, concentración, atención y diálogo, Práctica de valores Creatividad y motivación Desarrollo del pensamiento lógico
		Propósitos de los juegos tranquilos	Para: Desarrollo cognitivo, motor, Comunicación y desarrollo social Expresión y control emocional.
		Características de los juegos tranquilos	Trabajo colectivo y cooperativo Tranquilidad y diversión Espacio y un tiempo determinado Lleva un elemento de tensión Conexionado con la realidad Implica acción.
El desarrollo lógico matemático es el proceso de aprendizaje para alcanzar la habilidad de aplicar la lógica en la vida diaria, desde sus inicios en la infancia con los estímulos y actividades significantes.	DESARROLLO LÓGICO-MATEMÁTICO	Importancia de la lógica matemática	Desarrollo de la imaginación Desarrollo del pensamiento Desarrollo de la creatividad
		Principios básicos del aprendizaje lógico-matemático	Principio de constructividad. Principio dinámico. Principio de la variabilidad perceptiva. Principio de la variabilidad matemática.
		Propósitos del pensamiento lógico matemático	La observación: La imaginación. La intuición El razonamiento lógico
		Construcción del conocimiento matemático	Generador de ideas Representaciones Comprensión del entorno

### Anexo Nº 4 Ficha de observación

#### UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FECYT

Nº	UNIDAD DE OBSERVACIÓN	VALORACIONES		
		Mucho	Poco	Nada
1	Pone interés en aprender la lógica matemática con juegos tranquilos			
2	Expresa preferencia por los juegos tranquilos en relación a otros juegos			
3	Comprende las reglas de los juegos tranquilos			
4	Se integra con los compañeros para practicar los juegos tranquilos			
5	Conversa de otros juegos y no de los juegos tranquilos			
6	Aprende con facilidad los juegos tranquilos			
7	Aprende con facilidad los juegos tranquilos			
8	Utiliza los juguetes elaborados artesanalmente para los juegos tranquilos			
9	Imita algún juego tradicional			
10	Conoce algún juego tradicional			



5. ¿Usted utilizaría los diferentes materiales del área de juegos tranquilos como alternativa de desarrollo de la lógica matemática en los niños?

Si ( )

No ( )

6. ¿Utiliza usted el espacio de juegos tranquilos en el aula?

Si ( )

No ( )

7. ¿Usted tiene conocimiento sobre el proceso de aplicación de los materiales de los juegos tranquilos para desarrollar la lógica matemática en los niños?

Si ( )

No ( )

8. ¿Tiene elaborado el material didáctico para la enseñanza – aprendizaje de la lógica matemática?

Si ( )

No ( )

9. ¿Los materiales de juegos tranquilos aumentarían el interés por aprender la lógica matemática de los niños?

Mucho ( )

Poco ( )

Nada ( )

10. ¿Le gustaría conocer un compendio de juegos tranquilos enfocados

Si ( )

No ( )

## Anexo N° 6 Socialización de la propuesta







## Anexo N° 6

### CERTIFICADO DE APLICACIÓN DE LA ENCUESTA MODALIDAD CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS "C.N.H DEL CANTON OTAVALO"

Otavaló , 13 de mayo del 2015

## CERTIFICO

Que la Señora INES YOLANDA GUALSAQUI FARINANGO portador de la cedula 100329102-6 de nacionalidad Ecuatoriana, estudiante de la Universidad Técnica del Norte de la facultad de Educación Ciencia y Tecnología Especialidad Parvularia, aplicó los instrumentos de investigación, encuesta a los docentes, ficha de observación a los niños y niñas de la Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos C.N.H del cantón Otavaló como parte de las actividades de trabajo de grado con el tema " JUEGOS TRANQUILOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO LOGICO MATEMATICO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD DE ATENCION CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS C.N.H DEL CANTON OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2014-2015.

Faculto al interesado hacer uso del documento en la forma que crea conveniente.

Atentamente.



Msc. José Manuel Yamberla  
RESPONSABLE OFICINA DISTRITAL OTAVALO

## Anexo Nº 7



**CERTIFICADO DE HABER REALIZADO LA PROPRUESTA**  
**MODALIDAD CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS**  
**"C.N.H DEL CANTON OTAVALO"**

Otavaló , 20 de enero del 2016

## CERTIFICO

Que la Señora INES YOLANDA GUALSAQUI FARINANGO portador de la cedula 100329102-6 de nacionalidad Ecuatoriana, estudiante de la Universidad Técnica del Norte de la facultad de Educación Ciencia y Tecnología especialidad Parvularia, solicitó realizar la propuesta de su trabajo de grado mediante talleres sobre " GUIA DE ESTRATEGIAS METODOLOGICAS CREATIVAS PARA FACILITAR LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LOGICA MATEMATICA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD".

Faculto al interesado hacer uso del documento en la forma que crea conveniente.

Atentamente.

Msc. José Manuel Yamberla  
RESPONSABLE OFICINA DISTRITAL OTAVALO



## ABSTRACT

This research has been performed at the governmental kindergarten ("Creciendo con Nuestros Hijos" CNH) attached to the Ministry of Social and Economic Development, zone 1, Territorial Coordination 01.D02 Otavalo-Antonio Ante from Otavalo city, with children of around 3 to 4 years old during the school year 2014-2015. The research began due to the lack of stimulation towards logical-mathematical development, to provide a solution to this issue, a tool which will reinforce this field was provided, through calm games and their application.

The theoretical framework was structured with the support of a: philosophical, pedagogical, sociological, psychological and legal base, with a research supported on the respective theoretical bases. Two variables were analysed within the dimensions and indicators on what calm games are and their logical-mathematical reasoning. In the methodological part was applied a descriptive documental, bibliographical and field research, through the analytical, inductive, deductive and statistic method.

The compilation of data was performed with the applied survey method to the teachers, also survey, and observation tools which were applied to children pf around 3-4 years old, with an observation form. This allowed us to make a guide of strategies in the area of calm games with the purpose of improving the logical-mathematical development in the children, what makes the research relevant as it shows a lack of knowledge on these activities from children and educators, besides it gives a lot of benefits to the learning process, as each game will be compiled by the researcher, focusing on the proper logical-mathematical development according to the children's' age.



Victor Rodríguez  
MAOL RODRIGUEZ



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

Ibarra, 04 de julio de 2016

**C E R T I F I C O:**

Que el Trabajo de Grado titulado: **“JUEGOS TRANQUILOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD DE ATENCIÓN CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS CNH DEL CANTÓN OTAVALO PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015”**, de autoría de la señora Inés Yolanda Gualsaqui Farinango con C.I. 040108947-9 de la carrera de Licenciatura en Parvularia, ha sido revisado por el sistema URKUND con una verificación del 9% de similitud.

Atentamente,

**Msc. Marieta Carrillo**

**DIRECTORA TRABAJO DE GRADO**

Dokument inskickat av: inesyolanda1986@hotmail.com

Dokument mottaget: 2016-10-12 13:45:00

Rapport genererad 2016-10-12 18:22:22 av urkunds system för automatiserad kontroll.

Meddelande från studenten: Estimado doctor le envío la tesis hecho la respectiva corrección del urkund

-----  
Dokument: TESIS YOLANDA CORRECCIÓN URKUN corregido.docx [D22347220]

C:a 9% av detta dokument består av text liknande den som påträffats i 82 källor. Den största markeringen som satts ut är 364 ord lång och liknar sin källa till 99%.

OBSERVERA att ovan siffror inte med automatik innebär att det förekommer plagiat i dokumentet. Det kan finnas goda skäl till att delar av en text också förekommer i andra källor. För att en grundad misstanke om försök till vilseledande skall kunna uppkomma krävs att analysen, eventuellt påträffade källor och originaldokumentet granskas noggrant.

Klicka här för att öppna analysen:

<https://secure.orkund.com/view/22046398-946003-891601>

Klicka här för att ladda ner dokumentet:

<https://secure.orkund.com/archive/download/22347220-702062-622994>



A handwritten signature in blue ink is written over a red circular stamp. The stamp contains the text "DECANATO" in the center, "FACULTAD DE EDUCACION, CIENCIA Y TECNOLOGIA" around the top inner edge, and "EQUADOR" around the bottom inner edge.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN

#### A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional determina la necesidad de disponer textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD	100329102-6		
APELLIDOS Y NOMBRES	GUALSAQUI FARINANGO INES YOLANDA		
DIRECCIÓN	COMUNIDAD CORAZON DE PERUGACHI		
E-MAIL	inesyolanda1986@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO		TELÉFONO MÓVIL	0988548036
DATOS DE LA OBRA			
TEMA	"JUEGOS TRANQUILOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO LOGICO MATEMATICO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD DE ATENCION CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS CNH DEL CANTON OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015"		
AUTOR	GUALSAQUI FARINANGO INES YOLANDA		
FECHA	NOVIEMBRE 2016		
PROGRAMA	PRE-GRADO		
TÍTULO POR QUE OPTA	LICENCIADA EN DOCENCIA EN EDUCACION PARVULARIA		
DIRECTOR	MSc. MARIETA CARRILLO		

## **2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD**

Yo, Inés Yolanda Gualsaqui Farinango, con cédula de identidad Nro. 100329102-6, en calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

## **3. CONSTANCIAS**

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, Noviembre 2016

**EL AUTOR:**

(Firma).....

Nombre: Inés Yolanda Gualsaquí Farinango

Cédula: 040158072-5



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO  
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, Gualsaqui Farinango Inés Yolanda, con cédula de identidad Nro. 100329102-6, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autora de la obra o trabajo de grado denominado: **“JUEGOS TRANQUILOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO LOGICO MATEMATICO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD DE ATENCION CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS CNH DEL CANTON OTAVALOPROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015”** , que ha sido desarrollado para optar por el título de: **Licenciada en Docencia en Educación Parvularia** en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, Noviembre de 2016

(Firma) .....

Nombre: Gualsaqui Farinango Inés Yolanda

Cédula: 100329102-6





UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGIA

### DECLARACIÓN

Yo, Gualsaqui Farinango Inés Yolanda, con cédula de identidad N°. 100329102-6, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; y que éste no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional.

A través de la presente declaración cedo los derechos de propiedad intelectual correspondientes a este trabajo, a la Universidad Técnica del Norte, según lo establecido por las Leyes de la Propiedad Intelectual, Reglamentos y Normativa vigente de la Universidad Técnica del Norte.

.....  
Firma

Nombre: Gualsaqui Farinango Inés Yolanda

Cédula: 100329102-6

Ibarra, Noviembre del 2016